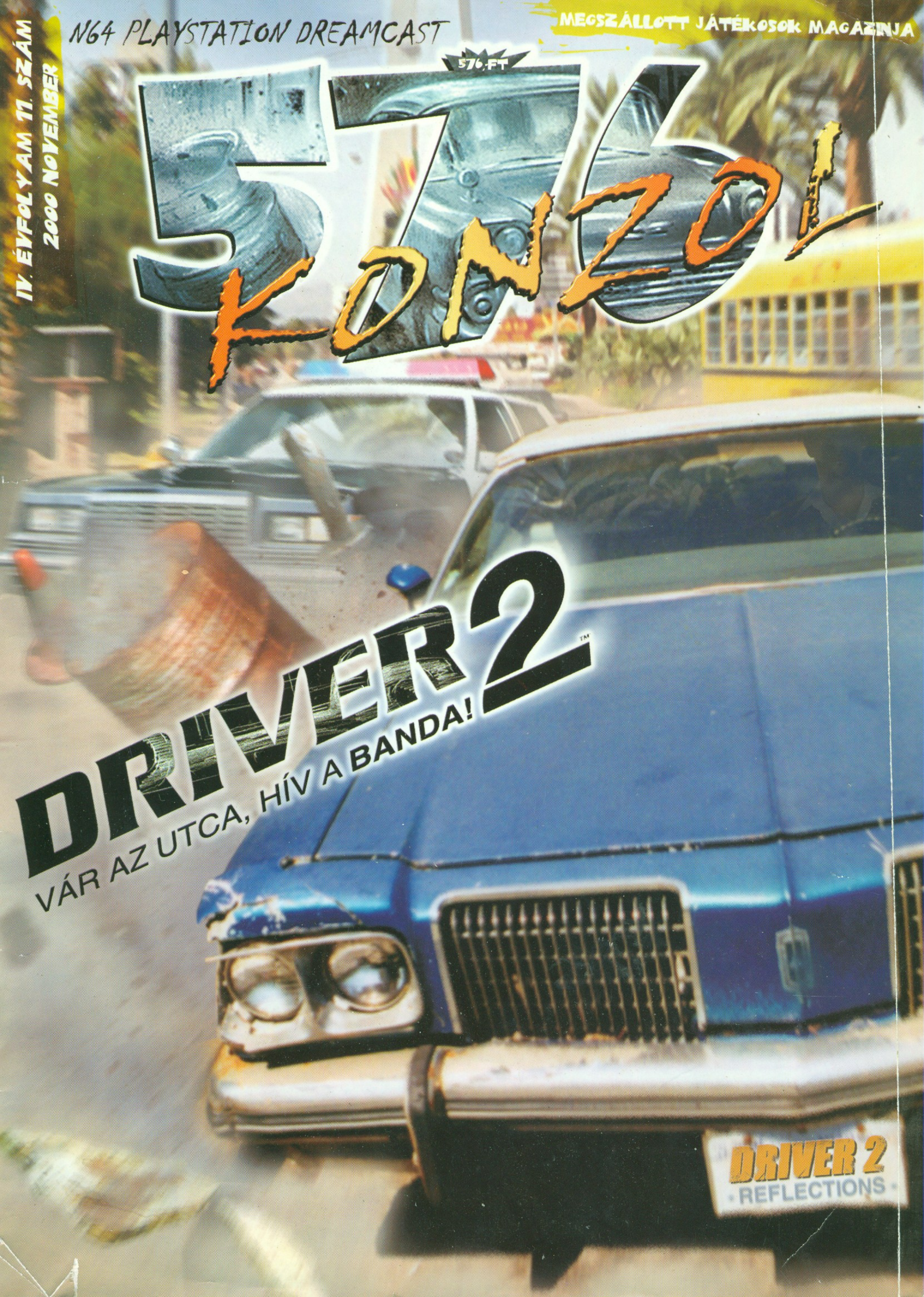

IV. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
2000 NOVEMBER
N64 PLAYSTATION DREAMCAST
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576.FT
576 KONZOL
DRIVER 2™
VÁR AZ UTCA, HÍV A BANDA!
DRIVER 2
REFLECTIONS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!







NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PLAYSTATION

40 WINKS	13990.-	
ABE'S ODDYSEE	7990.-	
ACTION MAN	13990.-	
ACTUA POOL	13990.-	
AGENT ARMSTRONG	~~11990.-~~	4990.-
ALL STAR TENNIS	11990.-	
APE ESCAPE	12990.-	
ARMY MEN 3D	13990.-	
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-	
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-	
ARMY MEN SARGES HEROES	9990.-	
ASSAULT	13990.-	
ASTERIX	9990.-	



ATV QUAD POWER RACING	HIVJ	
AUTO DESTRUCT	~~11990.-~~	4990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	~~12990.-~~	4990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-	
BIG AIR	13990.-	
BOMBERMAN	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	
BROKEN SWORD II	11990.-	
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	5990.-	
BUGS LIFE	7990.-	
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-	
CARMAGEDDON	~~13990.-~~	7990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	HIVJ	
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-	
CHASE THE EXPRESS	12990.-	
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990.-	
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-	
COMMAND & CONQUER RED ALERT /PLATINUM 7990.-		
COMMAND & CONQUER RETALIATION	7990.-	
CONSTRUCTOR	11990.-	
COOL BOARDERS 4	12990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 3 /PLATINUM	7990.-	
CROC 2	13990.-	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990.-	
CYBER TIGER	13990.-	
CYBERIA	7990.-	
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	HIVJ	
DEMOLITION RACER	~~13990.-~~	7990.-
DESTREGA	12990.-	
DESTRUCTION DERBY RAW	12990.-	
DEVIL DICE	13990.-	
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-	
DISCWORLD II	13990.-	
DOOM	7990.-	
DRIVER /PLATINUM	7990.-	
DUKES OF HAZARD	11990.-	
DUNE	13990.-	
EAGLE ONE	7990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER	13990.-	
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990.-	
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON	13990.-	
FIFA 2000	13990.-	
FIFA 99	13990.-	
FIGHTING FORCE 2	13990.-	
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-	
FINAL FANTASY VIII /PLATINUM	7990.-	
FLINSTONES BEDROCK BOWLING	13990.-	
FORMULA ONE 2000	14990.-	
FORMULA ONE 99	13990.-	
G POLICE /PLATINUM	7990.-	
G POLICE 2	12990.-	
GAUNTLET LEGENDS	9990.-	
GRAN TURISMO	7990.-	
GRAN TURISMO 2 /PLATINUM	7990.-	
GRANDIA	13990.-	
GTA 2	9990.-	
GUARDIAN CRUSADE	13990.-	
GUNGAGE	~~13990.-~~	7990.-
HARD EDGE	~~13990.-~~	7990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-	
HELL NIGHT	13990.-	
HOT WHEELS	13990.-	
INDY 500	~~12990.-~~	4990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-	
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS	13990.-	
KINGSLEYS ADVENTURE	12990.-	
KULA WORLD	13990.-	
KURUSHI	7990.-	
KURUSHI FINAL	12990.-	
LAND BEFORE TIME: GREAT VALLEY	9990.-	
LE MANS 24 HOUR	~~13990.-~~	7990.-
LEGEND	13990.-	
LEGEND OF KARTIA	13990.-	
LEGO RACERS	9990.-	
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-	
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	HIVJ	
MASS DESTRUCTION	~~9990.-~~	4990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-	
MONKEY HERO	~~13990.-~~	7990.-
MONSTER SEED	~~13990.-~~	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-	
MOTOR MASH	~~12990.-~~	4990.-
MR DOMINO	9990.-	
MR DRILLER	9990.-	
MUPPET RACEMANIA	13990.-	
MUSIC	9990.-	
NANOTEK WARRIOR	~~13990.-~~	4990.-
NASCAR 2000	13990.-	
NBA LIVE 2001	HIVJ	
NHL 2000	13990.-	
NHL FACE OFF 2000	~~12990.-~~	7990.-
O.D.T.	~~13990.-~~	7990.-
ODDWORLD 2 - ABES EXODUS	13990.-	
OMEGA BOOST	~~12990.-~~	7990.-
ONE	~~13990.-~~	4990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PARAPPA THE RAPPER	7990.-	
PARASITE EVE II	13990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
PLAYER MANAGER 2000	13990.-	
POPULOUS THE BEGINNING	~~13990.-~~	7990.-
PORSCHE CHALLENGE	4990.-	
POY POY 2	13990.-	
PREMIER MANAGER 98	13990.-	4990.-
PRINCE NASEEM BOXING	13990.-	
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-	
R TYPES	~~13990.-~~	7990.-
R/C STUNT COPTER	~~13990.-~~	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	13990.-	
RAILROAD TYCOON 2	13990.-	
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	
RAMPAGE 2	13990.-	
RAY CRISIS	HIVJ	
RAYMAN 2	13990.-	
RC DE GO	HIVJ	
REBOOT	13990.-	
ROAD RASH JAILBREAK	~~13990.-~~	7990.-
RUGRATS STUDIO TOUR	7990.-	
S.C.A.R.S.	~~13990.-~~	7990.-
SHADOW GUNNER	13990.-	
SHADOW MADNESS	12990.-	
SHAOLIN	~~13990.-~~	7990.-
SILENT HILL	13990.-	
SILENT HILL /PLATINUM	HIVJ	
SKULLMONKEYS	~~13990.-~~	4990.-
SMURFS	11990.-	
SPACE DEBRIS	13990.-	
SPAWN	13990.-	
SPYRO 3 YEAR OF THE DRAGON	12990.-	
STAR TREK INVASION	14990.-	
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA	7990.-	
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990.-	
STREET SKATER	~~13990.-~~	7990.-
SUPER PANG COLLECTION	~~13990.-~~	4990.-
SUPERBIKE 2000	13990.-	



SUPERCROSS 2000	13990.-	
SYDNEY 2000	13990.-	
SYPHON FILTER 2	12990.-	
TARZAN /PLATINUM	7990.-	
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-	
TENCHU 2	14990.-	
TEST DRIVE 6	13990.-	
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-	
THE NOTE	~~12990.-~~	4990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-	
THEME HOSPITAL	~~13990.-~~	7990.-
THEME PARK WORLD	13990.-	
THIS IS FOOTBALL 2	12990.-	
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-	
TOCA TOURING CARS	5990.-	
TOMB RAIDER	6990.-	
TOMB RAIDER IV	13990.-	
TONY HAWK PRO SKATER 2	14990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TOY STORY 2 /PLATINUM	HIVJ	
TRAP RUNNER	~~13990.-~~	4990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-	
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-	
UM JAMMER LAMMY	12990.-	
URBAN CHAOS	13990.-	
V-RALLY 2 /PLATINUM	7990.-	
VICTORY BOXING 3	13990.-	
VIPER	~~9990.-~~	4990.-
WACKY RACERS	9990.-	
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	13990.-	
WCW NITRO	13990.-	
WCW THUNDER	13990.-	
WING OVER 2	HIVJ	
WINNIE THE POOH:TIGGERS HONEY HUNT	HIVJ	
WIPEOUT /PLATINUM	6990.-	
WIPEOUT 3	13990.-	
WORMS PINBALL	13990.-	
WRECKIN CREW	9990.-	
WU TANG	13990.-	
X FILES	12990.-	
ZERO DIVIDE 2	~~13990.-~~	4990.-

NINTENDO 64

ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	17990.-	
BATTLE TANX	17990.-	
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-	
BLUES BROTHERS	HIVJ	
BODY HARVEST	~~16990.-~~	4990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-	
BUGS LIFE	17990.-	
CARMAGEDDON	17990.-	
CHAMELEON TWIST	15990.-	
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-	
CHOPPER ATTACK	16990.-	
DOOM 64	16990.-	



EARTH WORM JIM 3D	17990.-	
F1 WORLD GRAND PRIX II	7990.-	
GT 64	16990.-	
HERCULES	HIVJ	
HOT WHEELS	16990	
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-	
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES	19990.-	
KNIFE EDGE	16990.-	
LEGO RACERS	12990.-	
LODE RUNNER 3D	16990.-	
MADDEN NFL 99	16990.-	
MICRO MACHINES 64	17990.-	
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-	
MYSTICAL NINJA 2	17990.-	
NASCAR 99	16990.-	
NBA JAM 99	17990.-	
NHL 99	16990.-	
OLYMPIC HOCKEY 98	~~16990.-~~	9990.-
PENNY RACERS	17990.-	
POKEMON SNAP	19990.-	
QUAKE	9990.-	
RACING SIMULATION MONACO GP	17990.-	
RAKUGA KIDS	17990.-	
RIDGE RACER 64	17990.-	



RUGRATS	17990.-	
S.C.A.R.S.	16990.-	
SILICON VALLEY	16990.-	
STARSHOT	16990.-	
SUPER CROSS 2000	17990.-	
THE NEW TETRIS	17990.-	
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-	
TOP GEAR RALLY	16990.-	
TUROK 2	~~17990.-~~	5990.-
TUROK 3 RAGE WARS	~~17990.-~~	6990.-
V-RALLY 99	16990.-	
VIRTUAL POOL	17990.-	
WETRIX	15990.-	
WLS 2000	~~17990.-~~	4990.-
WORLD CUP 98	~~14990.-~~	2990.-
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	~~17990.-~~	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-	
YOSHIS STORY	16990.-	
ZELDA	17990.-	



GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DROPZONE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND II	9990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
ISS SOCCER	9990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
MAUI MALARD COLD SHADOW	7990.-
MEGAMAN II	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NOTRE DAME	9990.-
PAPERBOY	7990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON KÉK	9990.-
POKEMON PIROS	9990.-
POKEMON SÁRGA	9990.-
POPEYE 2	7990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
TALE SPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
THE LITTLE MERMAID	7990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOON BABS BIG BREAK	7990.-
TINY TOON MONTANAS MOVIE MADNESS	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAWVE RACE	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIS COOKIE	5990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ALL STARS TENNIS 2000	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-
ARMY MEN	9990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BATTLESHIP	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	HIVJ
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DONALD DUCK QUACK ATTACK	HIVJ
DROPZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F18 THUNDER STRIKE	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FLINSTONES BURGER TIME I N BEDROCK	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME & WATCH GALERY 3	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-
KLAX	9990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	9990.-
KONAMI WINTER GAMES	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MASK OF ZORRO	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MS PACMAN	9990.-
MUPPERTS	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PAPYRUS	9990.-
PERFECT DARK	9990.-
PITFALL	9990.-
POKEMON PINBALL	9990.-
PRINCE OF PERSIA	9990.-
RATS	9990.-
READY 2 RUMBLE BOXING	9990.-
RONALDO V FOOTBALL	9990.-
RUGRATS	7990.-
SHANG HAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SMURFS 3	9990.-
SPIDERMAN	9990.-
SPIROU	9990.-
SPY HUNTER-MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DX	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
SUZUKI ALL STAR	9990.-
TAZMANIAN DEVIL	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TOMB RAIDER	9990.-
TONIC TROUBLE	9990.-
TONKA	9990.-
TOTAL SOCCER 2000	7990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARIO LAND II	9990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

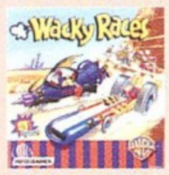
AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
BUST A MOVE 4	17990.-
DEADLY SKIES	17990.-
DEEP FIGHTER	17990.-
ECCO	17990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-



FERRARI F355 CHALLENGE	HIVJ
GAUNTLET LEGENDS	17990.-
GTA 2	17990.-
GUNBIRD 2	HIVJ
HIDDEN & DANGEROUS	17990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER 2	17990.-
MAKEN X	17990.-
MDK 2	17990.-
NBA 2K	17990.-
NOMAD SOUL	17990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-



RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
RE-VOLT	17990.-
RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
RESIDENT EVIL 2	17990.-
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	17990.-
ROADSTERS	17990.-
SEGA RALLY 2	17990.-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	16990.-
SNOW SURFERS	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SOULCALIBUR	15990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SPIRIT OF SPEED	17990.-
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	HIVJ
STAR WARS RACER	17990.-
SUPER RUNABOUT	HIVJ
SUZUKI ALLSTAR EXTREME RACING	16990.-
SWORD OF BERSERK	17990.-
TIMESTALKERS	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER 4	17990.-
URBAN CHAOS	17990.-
V-RALLY 2	17990.-
VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-



WACKY RACES	17990.-
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-
ZOMBIE REVENGE	17990.-

HÍVJ! SEGA DREAMCAST



Tartalom


Driver 2


Mario Party 2


World is Not Enough


Silent Scope


18 Wheeler


Alien Resurrection


Medal of Honor Underground

aktuális 33

Juhéééééé! Ma november 20.-a van, nagy nap az 576 Konzol szerkesztőségében. Hosszú várakozás után ugyanis megkaptuk az első Playstation 2 tesztgépünket, így végre "testközelben" tapogathattuk meg ezt az oly sokat emlegetett csodamasinát. Vadul és sokat élvezkedtünk, de sajnos a nagy örömbe egy kis üröm is vegyült, mert túl sok játékot nem kaptunk hozzá, így egyelőre csak a Tekken Tag-ot, a Dead or Alive-ot és a Ridge Racer V-öt próbálhattuk ki. Talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy az újság címlapjára rövidesen felkerül a PS2 felirat is, azaz elkezdjük tesztelni a játékait.

Na, de ne szaladjunk ennyire előre, hiszen ebben a számban is finom kis cikkeket találtok! Bagó mester sokak kérésére regél egy kicsit a konzolok történelméről, Csipi a végkimerülésig hajszolta magát néhány 3D-s anyag tesztelésével, "Piros" Miki szerelmes lett a Chrono Cross-ba, a "többiek" meg tették a dolgukat, ahogy mindig. Én DC leltárt nyomtam, gondoltam nem árt nekem sem egy kicsit ismerkedni a DC cuccokkal. Ajánlom, hogy a bemutatott játékokon gyorsan tiporjatok végig, mert decemberben olyan nagyágyúkkal jövünk elő, mint a Final Fantasy IX, a Tomb Raider Chronicles és a szerkesztőség aktuális DC kedvence, a Shenmue.

Tyler Durden

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

SN 1417-9296
omás:
fset és Játékkártya nyomda RT
GOLDMANN csoport tagja)
ptulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
pterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
omdai előkészítés: Kismarosi Renáta
világítás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft., 1136 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
vélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
rjeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív terjesztők
őfizethető: 576 KByte
omgame Kft.), 1389 Budapest,
.: 132.
mail: 576konzol@576.hu
ebsite: www.576.hu
mlap: Driver 2

Hírek

www.576.hu

BLADE (PLAYSTATION)

Activision

Megmondom az őszintét: én már nem sok jó címet várok a PlayStation-től. Annyira lefutóban van az egész rendszer, hogy ami megjelenik rá, az vagy egy rakás szemét, vagy egy 6 éves színvonalán mozog. Éppen ezért örömteli számomra, amikor olyan gyöngyszemekre lel az ember, mint például a 2 évvel ezelőtti nagy mozisiker, a Penge, vagyis Blade PS-ös változata. A játékot az a Hammerhead készíti, akik a Quake II konverzió mögött is álltak, így talán nem lesz annyira silány. Hogy mit kell tudni a címről? A filmhez hasonlóan a Wesley Snipes által alakított nappali vámpírt irányíthatjuk ebben a 3D-s mászkálós / akciójátékban, ahol fegyverként használhatjuk a különböző kardjainkat, vagy éppen puskáinkat is. A történetben Whistler barátunk élete a megmentése a cél, aminek érdekében egészen 21 pályán keresztül kell majd csatangolnunk. 31 különböző szörnnyel hozhat össze minket a sors a már csak jövőre megjelenő játékban.





TOM & JERRY (PLAYSTATION)

Warthog / New Kid Co

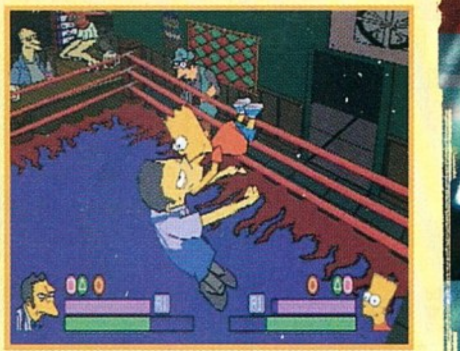



Hát, ha valami hiányzott a PlayStation immáron több mint 5 éves fennállása óta, akkor az egy Tom és Jerry-s játék volt. Frankón nem értem a játékkészítőket, hogy egy ilyen populáris címmel miért kellett ilyen sokáig várni? No, de lényeg az, hogy végre a Star Trek Invasion mögött álló Warthog csapatának sikerült megszereznie a jogokat és már javában gyártják gyerekkorom legelemibb meséjét. Ami kicsit csípi a szemem az az, hogy Jerry bőrébe bújva az lesz a célunk, hogy a pályákon egyre másra borsot törjünk Tom orra alá, hogy aztán végül teljesen a földbe döngöljük őt. Ezt az apróságot leszámítva azonban egy 100%-ig rajzfilmkompatibilis konverzió kapunk. A grafika szó szerint lélegzetelállító (nézd csak meg a képeinket), a 6 ismerős karakter, a 15 pálya és a 18 csapda és a 60 fegyver totális kikapcsolódást ígér, akár 2 játékosnak is egyszerre az osztott képernyőn. A megjelenés már decemberben várható.

THE SIMPSONS WRESTLING (PLAYSTATION)

Infogrames

Hehe. A Simpsonék sem ússzák meg, hogy meg ne játékosodjanak, s ha már így bepalizták őket, jól lezúzzák érte mindenki arcát. A The Simpson Wrestling ugyanis – a nevében elrejtett utalással könnyen kitalálva – egy bunyós játék lesz. A rajzfilmből tulajdonképpen az összes nagyobb szereplő irányítható – összesen 22 van belőlük. Rengeteg játékmód, őrültebbnél őrültebb mind, de ez is csak a jövő évben válhat valósággá.



GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO (PLAYSTATION)

Revolution / Ubi Soft



Hát azt nem mondhatnám, hogy a grafikus kalandjátékok a virágkorukat érnék PlayStation-ön. Talán a két kezem is elég lenne az ilyen típusú minőségi játékok összeszámolásához, amiben nagyban hozzájárult a Revolution bandája a Broken Sword játékuk. Nos, most a csapat egy új játékkal jelentkezik, mely stílusra ugyan az mint eddig, csak a cím és a történet más. Mostanában jön majd a mozikba ez az animációs film, mely alapján a játék is készül. Két koma, Tulio és Miguel elhatározzák, hogy ők már pedig, ha fene fenét eszik is eljutnak abba a városba, amit csak úgy ismernek, hogy az arany földje – azaz El Dorado. A játékban rengeteg kalandon és ellenségen kell keresztülvergődnünk magunkat, míg valami értelmeset is fel tudunk mutatni, és eljutunk az áhított paradicsomba. Csak jövőre.

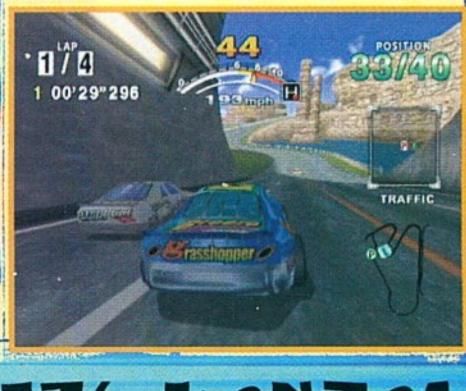


DAYTONA USA 2001 (DREAMCAST)

Sega

Végre! Annyi év várakozás után jön a Daytona is Dreamcast-re. Igazándiból nem nagyon értem, hogy miért pont ez a cím volt az, amivel ennyit kellett várni, hisz beletartozik az alap Sega játékok közé. A mostani konverzió egy érdekes egyvelege lesz az eddig megjelent Daytonáknak. Lesz még pálya a Saturn-os változatból, a PC-s-ből és exkluzív DC pálya is lesz természetesen. Egyszerre akár 20 autót is tud mozgatni a hardver, és természetesen az online játék sem hiányozhat belőle.





SPIDER-MAN 64 (NINTENDO 64)

Edge of Reality / Activision

Ezúttal nem maradnak hoppon az N64 gazdák sem – köszönhetően az Activionnek –, hiszen Peter Parker, vagyis a Pókember kalandjai a Nintendo gépeken is megelevenednek. A teljes egészében 3D-s ügyességi játékban sokat kell majd ugrabugrálni, de jóllehet a kezünket is használnunk kell majd néhány ellenfél elcsépelése érdekében. Ha a hangulata is rendben lesz, mint PlayStation-ön, akkor a Csipi jövőre is elélvezhet egy videojáték láttán...

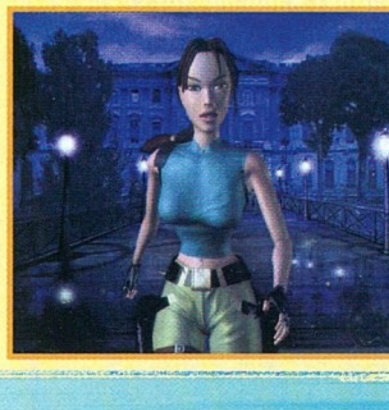


THE NEXT GENERATION TOMB RAIDER (PLAYSTATION 2)

Core Design / Eidos

Állj be a sorba és csorgasd a nyálad Te is! A Core Design ugyanis nem hagyja temetetlenül Lara legendáját és további részek fejlesztésén gondolkodik. Illetve picit már túl is lépték ezt a státuszt, hiszen gőzerővel folynak a munkálatok a következő generációs Tomb Raider megalkotásán. Amit jelen pillanatban tudni lehet, az az, hogy ki fognak adni egy játékot, ami csak egy alap séma lesz, és időről időre az Internet segítségével frissítéseket lehet hozzá letölteni. Ezek lehetnek pályák, ellenfelek, animációk, és karakterek. Így elérve azt, hogy egy soha véget nem érő kaland kerekedjen ki belőle. Már az sem lesz különleges, ha nem Larát irányítod, hisz a tervek szerint ő csak egy mellékszál lesz ebben az egész Tomb Raider univerzumban. Nagy a készülődés arra, hogy úgy térjenek vissza a programozók PS2-n, hogy az méltó legyen hozzájuk – majd kiderül sikerül-e nekik 2001-ben?





007 RACING (PLAYSTATION)

Electronic Arts

Azzal, hogy az Electronic Arts megvette a James Bond-hoz tartozó licencet, sorra ontja magából a 007-es témájú játékokat. Legújabb találmányuk címe 007 Racing, és a már szokásosnak is mondható Bond autóparkkal szállhatunk szembe a gonosz ellen. Lesz itt BMW, Aston Martin, meg Lotus. Minden autót tele lehet majd pakolni killerebbnél killerebb cuccokkal és akár többen is játszhattok vele egyszerre. Asszem' ez az egyetlen cucc az egész halomban, ami még megjelenik idén.





THE GRINCH (PLAYSTATION)

Universal / Konami



November 17.-e óta már az Amerikaiak is rettegnek Grincs-től, vagy, ahogy Magyarországon fogják hívni: Grimbusztól. Az eredetileg Angol rémtörténet ugyanis ekkor debütált a mozikban nem kisebb személyiség, mint Jim Carrey főszereplésével. A film, s egyben játék története a következőképpen zajlik: van ez a zöld emberke, aki szeretné megakadályozni a karácsonyt, meg hogy az emberek boldogok legyenek. És ennek érdekében akár bármit is képes elkövetni... A játék egy hátulnézetből irányítható ügyességi cucc lesz, ahol logikai feladatokat is meg kell oldanunk. Lesz segítségünk egy kutya képében és olyan csodafegyvereket is bevethetünk, mint a Grimbusz-kopter. A film nálunk még idén, a játék már csak jövőre jön.

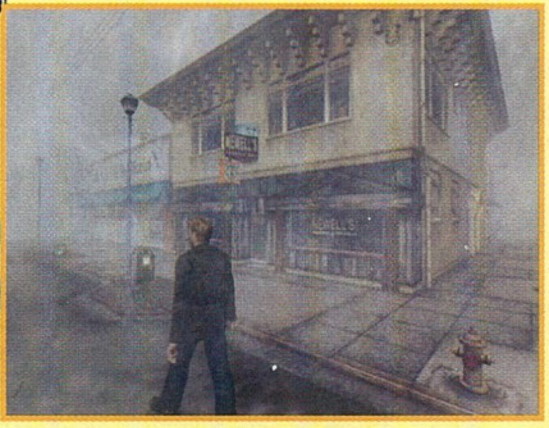


SILENT HILL 2 (PLAYSTATION 2)

Konami

Ha azt hitted, hogy Silent Hill-ről sosem fogsz hallani többet a legutolsó kalandod óta, akkor mindannyiunk szerencséjére tudatnom kell veled, hogy tévedté! A Konami ugyanis gőzerővel készíti az újabb történetet hozzá. Direkt nem írtam folytatást, hiszen hogy úgy mondjam a két résznek semmi köze nem lesz egymáshoz. Illetve mégis: ez is ugyanolyan nyomasztó, rémisztő és borzasztóan jó hangulatú lesz. Az új sztori főszereplője James Sanderland, aki immáron 3 éve él egyedül a felesége halála után. Aztán hirtelen kap egy levelet tőle, hogy találkozzanak Silent Hill-ben. James kutya kötelességének érzi utánajárni a dolgoknak és ellátogat a városkába. Ott izgalmas dolgok veszik kezdetét, hiszen összefut egy Maria nevű hölgyeménnyel, aki "kísértetiesen" hasonlít szegény megboldogult asszonyára. És elindul a szokásos ügyfelgöngyölítés. A hangulat állítólag marad a régiben – köd mindenütt, elvont hátterek, ijesztő lények, minden egy helyen a következő borzongáshoz. Japánban is csak jövő ősszel jön, úgyhogy nem kell még kapkodni a gondolattal, hogy játszani akartok vele...





TEST DRIVE CYCLES (PLAYSTATION)

Infogrames

Bár a Test Drive sorozat a hatodik résszel nem ért véget, azonban a Cycles alcímmel ellátott rész mégis teljesen új dimenziókba fogja kalauzolni a mit sem sejtő játékost (huh, asszem' leszokom az ilyen körmondatokról, mert a Martin frászt fog kapni tőle...). Szóval amióta megbukott a Road Rash sorozat a PlayStation-ön, új jelentkező nem igen akadt, hogy alámerüljön a motoros, bunyós játékok világába. Ám az Infogrames elég bátor volt ahhoz, hogy egy ilyen, amúgy cseppet sem rossz hangulatú játék fejlesztésébe fogjon. A játék 30 teljesen eredeti és élethű járgányokat fog tartalmazni, hogy csak a legnevesebbet ne említsem, a Harley Davidson-t. 12 pálya áll tovább a száguldozók részére, tele rendőrökkel, ellenfelekkel és persze levágásokkal (már nem tasliva, hanem útrövidítésekkel). Mint minden játék ebben a hónapban – ez is csak jövőre jelenik meg.







PREMIER MANAGER 64 (NINTENDO 64)

Gremlin

Ilyen még nem volt N64-en! Mármint focistratégiai program, mint például a készülő Premier Manager 64. A Gremlin az Actua Soccer 3 engine-jére építi a játékot és mind a 92 angol klubcsapat szerepelni fog benne. Sokkal többet azt hiszem nem kell elmondanom róla: vérbeli menedzsereknek kötelező, a többiek meg kíváncsiságból belenézhetnek, mi áll a csapat hétvégi szereplésének hátterében (magas jegyárak, rossz igazolások, pocsék taktika).





MOHO (DREAMCAST)

Lost Toys / Take 2

A Bullfrog csapatából kivált programozók Lost Toys néven alapítottak egy céget, és egy extrém sportokat felvonultató játék fejlesztésébe fogtak. Akik játszották a Trickstyle-lal, azoknak talán körvonalazódhat valami arról, hogy mire is kell számítani. Úgy tulajdonképpen el is mondtam mindent a játékról, hisz 2 játékos lesz, ügyességi lesz, sportos lesz, Dreamcast-os lesz, jövőre lesz.





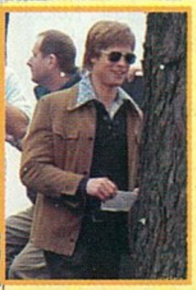


MDK 2 ARMAGEDDON (PLAYSTATION 2)

Bioware / Interplay

Ha már a Dreamcast gazdáknak van, miért ne lehetne a PlayStation-ösöknek is? Igaz, csak a kettesen fog megvalósulni az MDK második része, de ott legalább egy kibővített változatban. Vagyis inkább csak finomítások lesznek, hisz a nehézségi szint kalibrálása mellett az irányításon is lendítettek egy kicsit. Amúgy minden ugyan az: 3 szereplő, egy rakat pálya, lövöldözés, halál, győzelem...





Hát gyerekek, nem tudom ki, mennyire figyelte itt az elmúlt nap történéseit, de azt hiszem még soha, semmi nem okozott akkora tömeghisztériát Magyarországon, mint az, hogy ez a kis szőke kölök - akit nemes egyszerűséggel hívjunk csak Brad Pitt-nek - idejött piciny hazánkba. Már a Martin szemében is felfedezni véltem némi csillogást, amikor erről beszéltünk, amjd hamar elhatároztuk, hogy elmegyünk Brad nézőbe. A fejleményekről a nem egészen 3 hét múlva megjelenő Konzolban olvashatsz...

Bagó Péter

HÁROMSZÁZZAL A CÉLEGYENESBEN!

FORMULA ONE 2000

OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

Megmondom őszintén nem nagyon tudom eldönteni, hogy milyen játék ez az F1 2000 a Psygnosis-tól. Ebben a hónapban ez a második F1 játékom és elviekben azt mondanám, hogy jó és használható, ám kategorikusan ezt nem lehet kijelenteni, mivel a jó és használható részek mellett bizony akad jó pár olyan pillanat a játékban, amikor megkérdezitek majd magatoktól: mit keres ez a sz** az én gépemben? Talán az lesz a legegyszerűbb, ha szépen sorjában leírom az összes komponenst és a végén az értékelésnek megfelelően szempontonként megindokolnám az értékeket.

Az intróval nincs semmi baj, nem túl hosszú, de szép és ízléses. Erről a fajta játékról már annyi féle bevezetést lehúztak, hogy őszintén szólva meglepő lenne, ha valami új elképzelés jelenne meg a felvezető képekben. Ujdonság viszont a játék fura menürendszere, ami nekem speciel elnyerte a tetszésemet, bár kicsit zavaró, hogy minden egyes pont kiválasztása után egy kicsit várni kell a töltögető gépre. A játék nem nagyon bővelkedik az F1 Season 2000-hez hasonló bővítésekben és tréning versenyekben, itt pusztán a játéktermi gyorsvezetés és maga a bajnokság sorakozik a választható pontok étlapján a párbaj és természetesen a mentett állások töltése mellett. Hűségesebb konzolosok már megszokhatták, hogy az F1 játékoknál nem nagyon érdemes az Arcade módról írni, és ez alól az F1 2000 sem kivétel. Tessék nyomni a gázt, és száguldozni, de aki egy kevés szimulációt is érezni szeretne a kezében, az csakis a bajnokságban gondolkodhat. Itt mindent megnézhetünk és kiválaszthatunk, majd a szokásos módon a különböző technikai beállítások után kezdhetjük el bajnoki menetelésünket. A játék tartalmi része gyakorlatilag ennyi lenne. Tudom, hogy első látásra talán kicsit kevés, de a most következő értékelés miatt nem akartam már a bevezetőben lelőni minden érdekességet, vagy baklövést a játékban.









• Szavatosság: jó. Ez az a pont, ahol nem igazán tudok egyik sportjátéknál sem használható értéket, mondani, hiszen ezek gyakorlatilag az újabb évek miatt mindenképp elavulnak. Különösen igaz ez a Forma 1-es játékoknál, ahol az egyik évben még Eddie száguldozik a Ferrarival, de pár hónappal később a Jaguar volánja mögött szenved a tizen vagy huszonakárhányadik helyen. Aki a legfrissebb szimulációkat szereti azoknak nem lesz tartós a játék, aki viszont ezzel nem törődik, az akár szűk egy évig is elégedett lehet a játékkal.

• Látványosság: kiváló. Ez a legszebb PS-ös F1 játék véleményem szerint. Nagyon aprólékosan vannak kidolgozva a pályák, nem is beszélve a kocsikról. Még a kisebb csapatok járgányai is szinte tökéletesen be lettek digitalizálva és a kerekek mozgásától a startnál leégő gumifelhőig minden a helyén van. Nekem különösen tetszett, hogy amikor kipördültem a kocsival és belecsapódtam gumifalba az egyik tribün előtt, azonnal elkezdtek villogni a vakuk a nézőtéren. Ez pontosan olyan apróság, ami nagyban hozzájárul a tökéletes látványhoz, bár lehet, hogy ezt inkább a hangulati elemeknél lenne helyes megemlíteni. A boxutcában sincs okunk panaszra és természetesen a nagy mérvadó, Monaco is szépen díszeleg az alagúttól kezdve egészen a kaszinóig, vagy akár a kikötőig. Nem lassul be a játék olykor-olykor, így a képi dinamikával sem lehet nagyon gondunk. Szintén itt dicsérném meg a menürendszert, ami szép és stílusos. Egyszerűen átlátható és nagyon könnyen kezelhető. Különösen a versenyszabályok beállításánál hasznos, hogy néha nem a menüpontokat láthatjátok a képernyőn, hanem a beállított értékeket. Ez átláthatóbbá és könnyebbé teszi a versenyt megelőző pepecselést.

• Hangulat: kiváló. Itt is csont nélkül sikerült mindent megvalósítani és még arra is gondoltak a készítők, hogy a töltögetések alatt egy kis F1-agytornával masszírozzák a szürkeállományunkat. Minden verseny előtt feltesz egy kérdést a gép és 4 lehetséges válasz közül mazsolázhatunk lexikális tudásunkról téve tanúbizonyságot. Talán az egyik legjobb, leghasznosabb újítás mégis a kommentátor mondataiban van. Az már megszokott, hogy mindent kommentál és véleményez (sőt az időbeli elcsúszásokon még mindig lenne mit csiszolni), ám most már mindenféle additív információt is elmond a versenyek és legfőképp az időmérő edzések unalmasabb perceiben. Magyarul: ha pár percig nem történik semmi érdekes, csak egyedül autózunk, jó Palikhoz méltóan elkezdi kitölteni az időt, például azzal, hogy elmondja az időmérő edzés legfontosabb szabályait (persze ha épp időmérő edzésen vagyunk).Verseny alatt inkább a csapatokról beszél vagy a pilóták eddigi szerepléséről, nem kevés kritikai érzékkel. Jó ötlet és azoknak, akik jól beszélnek angolul és némi érdeklődést is mutatnak az F1 iránt kifejezetten hasznos.

• Hang/Zene: jó. Erre nem kell különösebben papírt pazarolni, jók a hanghatások a közönség hangjától egészen a krákogó Jaguar motorig.

És akkor most jöjjön a fekete leves. Az összetevő, ami miatt a játék nem lehet 90% felett semmiképp. Ez pedig a...

• Játszhatóság: közepes. Sajnos csak magamat tudom ismételni, hiszen ismét nem sikerült jól megoldani a kocsik simulékony kezelését. A féktávok össze-vissza ingadoznak, egyszer alig kell megnyomni a gombot és leállunk nullára, másszor két másodperc padlófék után is még lassulunk. Az egyetlen pozitívum, hogy a megpördüléseknek ellen lehet kormányozni és ezzel csökkenteni a pörgések időtartamát és ezzel a helyezés visszaeséseket. Sajnos azonban ez az egyetlen pozitív irányítási összetevő. A kormányzás sem egyenletes. Olykor épp hogy be tudtam húzni a kocsit, máskor nekimentem a kanyar belső ívének. Az ellenfelek nem hogy sportszerűtlenek, de egyenesen vágóhídi hentesek. Ahol tudnak, ott törnek meg minket. A bírók mindenhol befújják a faltot, még akkor is, ha saját hibánkon kívül mentünk neki az előttünk lévőnek. Azonnal mehetünk 10 másodpercig pihenni. Sajnos e miatt nagyon nyögvenyelős minden verseny, bár tény, hogy idővel hozzászokik mindenki.

Összegzés, befejezésképp egy példa: Ausztrál verseny. Gyönyörű grafika, remek hangulat, vezetek kínkeserves csata után. Már kivédtem minden támadást, elhúztam jó tíz másodperccel mindenkitől. Még egy kör van hátra, száguldok egy hosszú egyenesben. Egyszer csak feltűnik előttem egy Mclaren füstölve a pálya közepén, állva. Nem tudok megállni, jó 250-el belerohanok. Ripityára törik mindenem, kiestem. Megszólal a kommentár: "Hakkinen kiesett!". Ja, észrevettem...köszi, csak kivontatni felejtette el a program a pályáról. Na, ezért nem kifogástalan az F1 2000.

Adam

FORMULA ONE 2000

PSYGNOSIS/SONY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MAJDNEM A LEGJOBB
× CSAK MAJDNEM

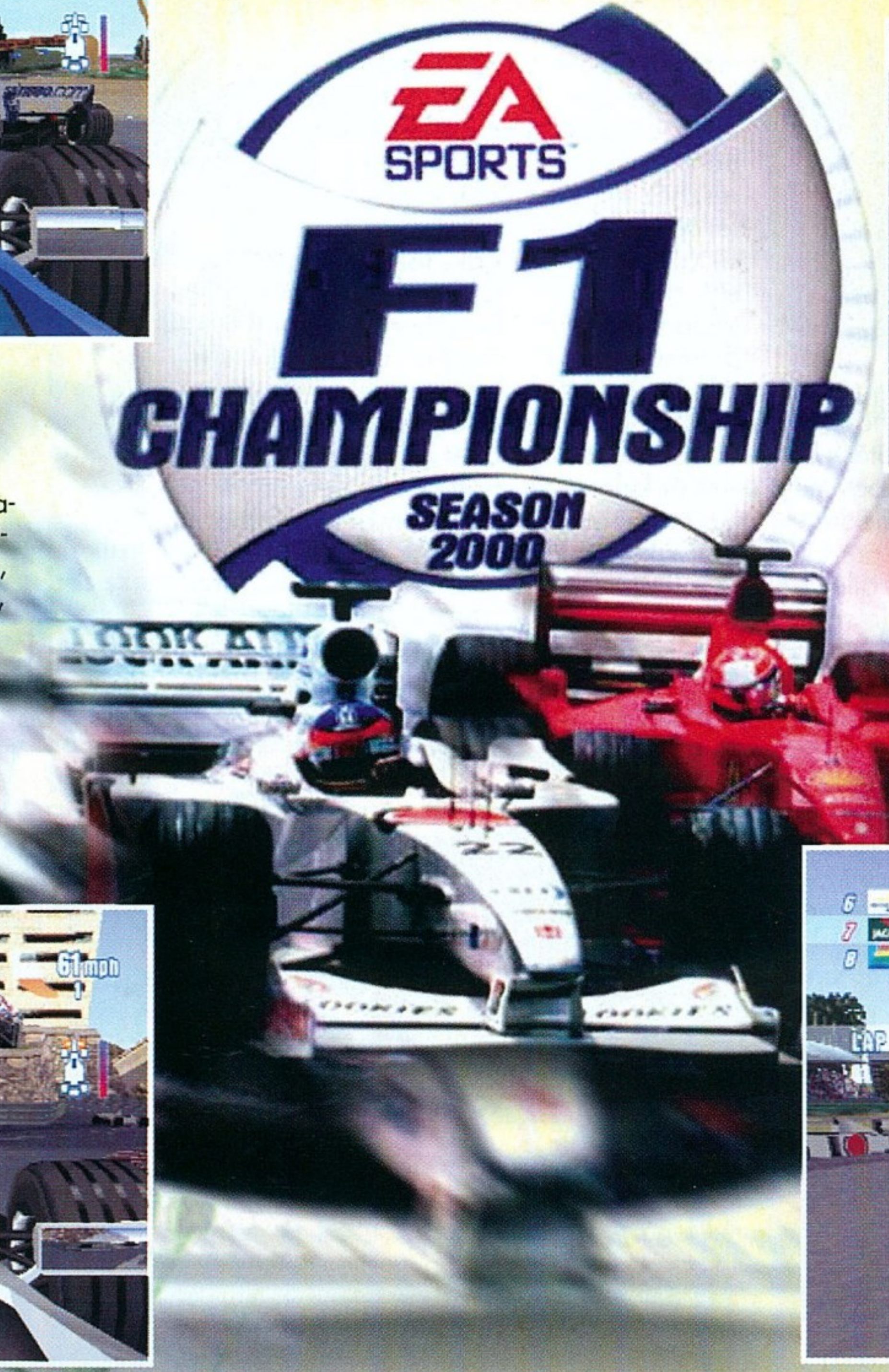
86%

Nem nagyon értettem a dolgot, amikor a Martin a kezembe nyomta az F1 Championship Season 2000-et. Nem értettem, hogy minek újra kiadni ugyanazt a játékot, ami kétség kívül sikeres volt az év elején. Aztán hazafelé azon gondolkodtam, hogy vajon mit változtattak rajta? Szebb lett a grafika? A gépi pilóták a bajnokságban elért eredményeik alapján fognak vezetni? Aztán amikor hazaértem (borzasztóan restellem), de az első játék alatt még mindig nem értettem, hogy mi változott, mivel a grafika nem, a hanghatások is a régiek voltak, nem is beszélve a menürendszerről. Mivel azonnal a Quickrace pontba rohantam bele, így csak a második nekifutásnál találtam meg, amit kerestem. Hátkéremszépen, ott díszelgett előttem egy Scenario-elnevezésű pont! Ez itt a lényeg! Persze utána rögvest felléptem a net-re és megnéztem a játék weboldalát is, ahol már nyilvánvalóvá vált, hogy tulajdonképpen az F1 2000-hez sikerül az EA Sports-nak kiadni egy installációt, egy bővítményt, ami azonban a konzol működése miatt egy külön játék formájában jelent meg. Talán, ha ez egy PC-verzió lenne, akkor egyszerűen hozzá kéne installálni az előzőekben telepített programhoz, itt szerencsés/szerencsétlen módon egy külön játék jelent meg, amit egyébként azoknak is érdemes megvenni, akik az alapjátékot, az F1 2000-nem látták még. Persze lehet, hogy csak a tyúk agyam nem veszi észre, hogy egy piszkosul nagy marketing húzásról van szó, ami alatt két új menüpont miatt megvetetik az egész játékot újra a vevőkkel...döntsétek el ti.



Ez a program érdemeiből nem von le így sem és a két új menüpont elviekben a legkomolyabb problémát próbálja orvosolni az F1-es sorozatban, ez pedig az irányíthatóság. Lehet, hogy az Electronic Arts emberei is felismerték, hogy ha valamilyen úton-módon nem tanítják meg az autóversenyzős játékosok nagyobb százalékát erre a finom F1-es kezelésre, bizony nem sok babér terem nekik ezen a területen.

A játék "eredeti" része egyébként nem változott, mint már fent említettem, a grafika ugyanolyan használható és a hanghatások, kommentárok, boxutcai beszólások sem újultak meg. Egyedüli változás az EA F12000-hez képest talán csak az, hogy még irgalmatlanabb a gép az esetleges kanyarlevágások esetében. Véletlenül túlmegyünk egy lassítón egyenesen és máris mehetünk pihenni 10 másodpercre a büntetésünkkel. Nagyon vigyázzatok erre, mert mindent tönkretesz akár egy 25 másodperces előnynél is.



Bár az EA F12000-es autók irányíthatósága sokkal jobb volt, mint bármelyik eddigi játéknál, de egy PC-s GP2 (már 3) vagy akár egy Turismo-hoz képest még mindig nehézkes és nagyon kegyetlen volt minden. Ha a GT-ben elrontunk egy kanyart, akkor kicsit eltávolodnak tőlünk az ellenfelek, de befoghatjuk őket. Itt sokkal nagyobb árat kell fizetnünk, ha nem tudjuk a pályán az ideális vonalvezetést, a megfelelő fordulópontokat és azt, hogy melyik kanyarban meddig fékezzünk és honnan gyorsítsunk. Pontosan erre való a játék másik "új" pontja a Training. Persze kezdjük talán az elsővel a Scenario-val. Ez a mögöttünk levő bajnokságból idéz fel eseményeket, melyeken nekünk kell bizonyítani azt, amit pár hónappal ezelőtt a pilótáknak kellett volna. Például az első versenyben a gép Villeneuve bőrébe bújtat és kitűzi elénk azt a célt, hogy mivel a Bar elég gyengén szerepelt a 99-es idényben, hát bizony szíveskedjünk az első négy hely egyikén célba érni. Nem kell mondanom, hogy a játék természetesen az akkori időjárást és rajkocka felállásokat fogja szimulálni, így tényleg nosztalgiázhatunk egy keveset. Ha ezzel megvagyunk mehetünk a következő versenyekre, ahol ugyanígy különböző feladatokat kapunk, különböző pilótákkal.



A másik új menüpont a Training. Erre érdemes inkább figyelmet fordítani. Itt gyakorlatilag a bajnokság összes pályáját megtanulhatjuk kanyarról-kanyarra. Egy villogó bójás rendszerben kell megtanulnunk a különböző kanyarokat négy jelzést követve. Az első a kék bója, ahol rá kell lépnünk a fékre, ezt követi a narancssárga bója, itt kell megkezdenünk a kanyarodást. Ezt követi a citromsárga bója, ez a leglassúbb pontja a kanyarnak, majd a fehér bója, ahol kezdhetünk kigyorsítani mögöttünk hagyva a fordulót. Egyébként a gép elmagyarázza a dolgot minden pályánál nagyon részletesen nem is beszélve arról, hogy itt még azt is megmondja nekünk a narrátor (vagy tanár?), hogy a pálya melyik oldalán kell maradnunk a legjobb kivitelezéshez. Ha megértettük a bemutatót nekiláthatunk a megvalósításnak. Nekem ez a része tetszett a legjobban a játéknak, mivel itt a tanár (vagy narrátor?) hangunk kanyaronként menet közben is mondja, "ez kicsit túl szélesre sikerül" vagy, hogy "gyorsíts előbb, dinamikusabban!", egyszóval közvetlenül a fülünkbe mondja a feladatokat. Persze most sokatokban felmerülhet a kérdés, hogy vajon mennyire kivitelezhető az, amit mond. Jó 5 napja játszom a programmal és azt kell mondanom, hogy előbb vagy utóbb minden feladatot megoldhattok, bár tény, hogy az első körökben látványosan fogtok elszállni, különösen a kanadai pálya híres visszafordítójában. A végén a játék értékel egy százalékos rendszerben minden kanyart, így sokkal láthatóbb és érzékelhetőbb lesz minden hiba és minden javulás tudásunkban. Persze amikor már lassacskán megy minden forduló, ha visszamentek a bajnokságra, akkor bizony nagyon is érezni fogjátok a tudás hatalmát, mivel az első három kanyart követően otthagyhatjátok a mezőny felét. Persze ez nehézségi fokozattól függ. Szerintem ez a legjobb példa a játék értelmének a lemérésére.





Üljetek le a gép elé, ahogy megvettétek és nyomjatok egy versenyt bárhol, bármelyik pályán! Ezt követően indulás gyakorolni, majd jó 1 óra tréning után menjetek vissza a versenybe, ugyanoda, ahol előbb kezdtétek. Az eredmény kézzel tapintható!

Adam

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HASZNOS BŐVÍTÉSEK
× SEMMI EGYÉB

85%

Ugye emlékeztek rá? A kis ártatlan sárkányfiókára, aki mindig kihúzza őseit a bajból. Aki minden kalandban megállja helyét. Aki minden go-



nosz ellen megvédi sárkányföldet, immáron harmadszor. Ezúttal sem lesz másképp, újra ellátogat a veszély Spyro hazájába és ismét kezünkbe vehetjük a kis hős irányítását. Lássuk, ezúttal milyen álnok gonoszpalánta akar ártani a világ legbarátságosabb fajának, a sárkányoknak.

Barátaink békésen pihengetnek a mezőn otthonukban, sárkányföldön. Sütkéreznek a napon, elbóbiskolnak, némelyikük éppen interjút ad egy helyi televíziónak, míg Spyro a birkákkal játszik. Eközben a gonosz Gnasty Gnorc és csapatai egy titkos földi átjárón keresztül megérkeznek hőseink birodalmába és észrevétlenül lopódzva ellopják az összes sárkánytojást. Mire a bölcsek feleszmélnek, a tojásoknak hűlt helye. Egyedül Spyro képes belebújni a szűkös átjáróba és megkeresni a tojásokat. Az ő feladata lesz visszaszerezni mindet és megbosszulni a gonoszok bűntettét. Mindezt egy engine-el készült animáció formájában nézhetjük meg a játék betöltésekor. Ezután következik a Spyronál már jól megszokott memóriakártya ellenőrzés, illetve mentésblokk létrehozás. A menürendszeren a harmadik részben sem változtattak semmit, tehát mindent ott találunk, ahol az előző epizódokban. Beállítási lehetőségre, csak játék közben lesz lehetőségünk, tehát nyugodtan nyomjunk az új játék gombra. Máris kezdetét veszi hatalmas kalandunk, mely egész pályakomplexumokon vezet majd keresztül. Magáról a Spyro játéksorozatról bátran kijelenthetjük, hogy hasonlóan a Tomb Raiderhez és a Sonichoz nem sokat változik az idő múlásával (természetesen a Dreamcastes Sonicot nem beleértve). Mindig finomítanak egy picit az engien-en, a textúrák pontosságán, szépségén. Spyro mozgásrepertoárja nem igen változott, csupán az első részhez képest fejlődött egy siklófejeléssel és egy bepörgő támadással. Ezeket a gombok egymás után való lenyomásával hozhatjuk működésbe. Elmondható tehát a harmadik részről is, hogy nem ment át különösebb fejlődésen, csupán finomítgatásokon. Ezek a pályákon való néhány ötletet és a grafikai kidolgozást jelentik. Különösen aranyos ötletnek találtam a bonusz jellegű pályákat, ahol például gördeszkára pattanva kell kiirtani a gonosz kis manókat és hörcsögöket. Nem akarok minden jó poént már a cikk elején lelőni, mert akkor nem marad mondanivalóm későbbre, tehát haladjunk szépes sorjában és lássuk részletesen milyen is a Spyro 3.

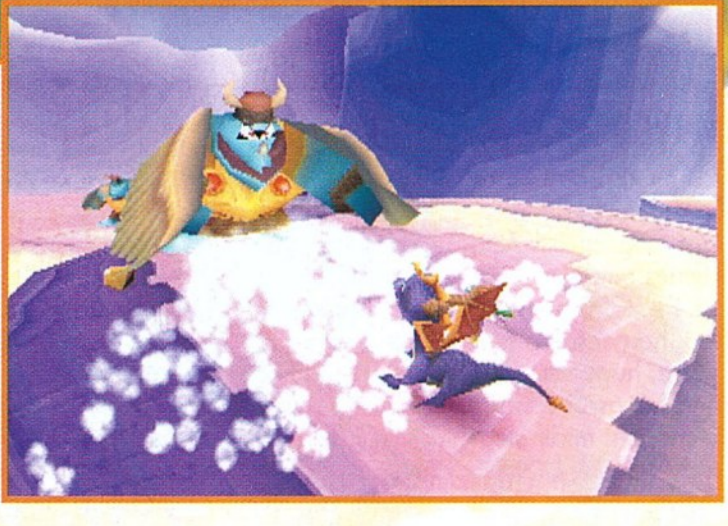
A SÁRKÁNY ÉVE

Aki nem ismerné a stílust annak elárulom, hogy egy teljes egészében három dimenziós játékról van szó, melyben Spyrot a főhőst hátulról nézve irányítjuk. Természetesen vannak helyek, ahol a helyszín megkívánja a kamera mozgását, így ez meg is történik, illetve lehetőség van változtatni a kamerakezelés módján is, a beállítások között. A kameranézetet mi is állíthatjuk az L2, R2 segítségével és gyorsan középre hozhatjuk az L1 vagy R1 gombokkal. Ha nehezen látunk be egy pályarészt, használjuk a Háromszöget, melyet nyomva tartva és irányokat hozzáadva nézelődhetünk, forgathatjuk fejünket. Bár az igazat megvallva ezekre nemigen lesz szükségünk a játék során. Vannak ugyan részek, ahol a kamerakezelésnél hiányosságok mutatkoznak, főleg a szűk folyosókon, mert a "belelógás védelem" odáig fajul, mindent elkövetve, hogy a kamera ne csússzon bele a falba, rángatózni kezd és elveszti főhősünket. Ilyenkor viszont a kézi vezérlés sem segít, mert a program akarata erősebb a mienkénél. Nincs más lehetőségünk, gyorsan túl kell futni ezeken a helyeken. Igaz általában csak olyan hibák fordulnak elő, melyek lehet, hogy nem is hibák, egyszerűen csak egy béna ötletből fakadnak, hogy a kamera egy csigalépcsőn haladva szembefordul Spyroval. Ez mind nagyon szép és látványos, csak éppen azt nem látjuk merre haladunk és a nézetből





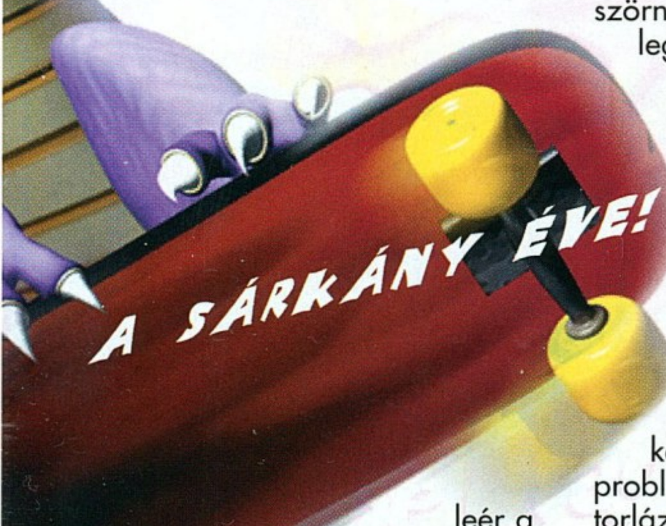








eredően megfordult irányítással sem tudunk hirtelen mit kezdeni. Ilyenkor a falnak csapódunk, vagy rosszabb esetben, ha mindez a szabadban történik, lezúgunk a szakadékba. Ha szerencsénk van, vízbe esünk és kievickélhetünk a legközelebbi partra. Igen jól látjátok, Spyro végre megtanult úszni is ám. Igaz még nem tökéletesen, mert a mélyebb helyeken most is bajba kerül, de a sekély vizekben és patakokban szívesen ellubickol (talán, mert



leér a lába?). Szerencsére a kis Spyro semmit nem nőtt az előző kalandjai óta, megmaradt ugyan olyan aranyosnak, mint volt. Teljesen ártatlan ábrázat, kétségbeesett szemöldökvonások és pici szárnyak. A legédesebb viszont még mindig az, ha a tűzokádás támadást alkalmazzuk, ami jelen esetben azt jelenti, hogy Spyro igyekszik valami komoly lángcsóvát csiholni, de csak valami kis püfögés sikeredik és egy kis lángocska bújik elő. Ez persze bővel elegendő a gyengébb ellenfelek likvidálásához, sőt vannak olyan trollok is, melyek pajzzsal rendelkeznek, ellenük csak a tűz hat, mert az öklelő támadásainkat könnyűszerrel elhárítják. Az ellenfelek egytől egyig aranyosak, szinte sajnáljuk kinyírni őket. Sőt vannak közömbös szereplők is a pályákon, melyekkel beszélgetni lehet, információkat tudhatunk meg tőlük, vagy egyszerűen csak benyögnek valami poént. Mint például a kifosztott város egyik vezetője, aki hálául, hogy megmentettük birodalmát ajándékba ad nekünk egy csirketojást, amit nemrég talált. Mikor átvesszük, a tojás felpattan és előbújik belőle egy kissárkány, mire a medve fazon azt mondja, szörnyen restellem magam, ez a legrondább csirke, amit életemben láttam. Hasonlóan komoly az egész játék, mindenütt el van rejtve egy kis poén.

Segítőink, akiket a bölcsek küldtek velünk Zoe, a tündér és Hunter, a tigris. ők tanítanak meg használni legújabb képességeinket és megszokni az irányítást, amivel egyébként nem lesz különösebb problémánk. A tigris tanít meg vitorlázni és használni a felreppenés technikát, amit a nagyon nagy távok átszelésére alkalmazhatunk. Ez úgy néz ki, hogy elrugaszkodva egy peremről (X-et nyomva), elkezdünk ugrani és még mielőtt lefelé zuhannánk, újra X-et nyomunk, ekkor beindul a vitorlázás. Igen ám, de vannak távok, melyeket még ezzel sem érhetünk el, ilyenkor a repülés végén nyomjunk Háromszöget, melynek hatására Spyro keményen csapkodni kezd szárnyaival és pár centit képes még feljebb emelkedni. Ez általában bővel elég, mert a távolságok eléggé pontosan ki vannak számolva a játékban. Ha vitorlázás nélkül nyomjuk le ugrás közben a Háromszöget, akkor egy bepörgős, szaltó-támadást hajthatunk végre, mely pontosan alánk irányul, tehát az alattunk lévő ellenfeleket pusztítja. Ezek mellett megmaradt a tűzokádó támadás, melyet a Körrel aktiválhatunk és a nekifutásos öklelés, melynek a Négyzet a gombja. Alap állapotban a Háromszög a semleges emberekkel való beszélgetés kezdeményezésére szolgál. A Select megnyomásával juthatunk az Atlas menübe. Ez egy könyvecske, melyben leírva láthatunk minden információt, melyre szükségünk lehet. Tehát megtaláljuk a már elvégzett feladatokat, a még hátralévőket és a százalékos teljesítményértékünket is. Van itt még pontszámláló, felszedett bonusz tárgyak és mindenféle lista. Ha a Startot nyomjuk le szintén egy menübe jutunk, ahonnan linkelhetünk az Atlasba,



vagy átállíthatjuk a játék beállításait, menthetünk és segítséget kérhetünk. Jó tudni, hogy ha kiválasztottunk egy mentés blokkot a játék elején, akkor minden Zoeval történő beszélgetésünk után egy autosave hajtódik végre.



SPYRO A NAGYMENŐ

Ebből a szempontból fejlődött a srác, hiszen most már gördeszkázik is, ráadásul egy villám erőgenerátornak köszönhetően komolyabb repülésre is képes. Belefutva ebbe az erőkapuba egy rövidebb időre Spyronak nagy szárnyai nőnek, melyekkel bármeddig felreppenhetünk. Vigyázni kell, hogy ne cifrázzuk túl a manővérezést, mert sárkányunk beleszédül és lezuhan. Továbbá néha csapkodjunk a szárnyakkal (X gomb), mert különben lelassulunk és az előbbi pont lép érvénybe, vagyis a zuhanás. A kis hős irányításával maximálisan meg voltam elégedve, csak a már említett kamera problémák zavartak be néha. Maga a kezelhetőség szerintem kiváló, nagyon jól megtanulható és nagyon gyorsan. A kameramozgatási hibák meg egyszerűen megoldhatatlannak látszanak a háromdimenziós játékokban, úgyhogy a legjobb lesz, ha hozzászokunk.

Külön élmény volt, hogy minden egyes szereplőnek kidolgozták a beszédjét, vagyis mindenkinek, akivel beszélünk, a hangját is halljuk. Hasonlóan színvonalas a többi hanghatás is, roppant kedves effektek tarkítják a palettát. Még a fő gonosz sem valami rémisztő, sőt inkább aranyos ő is. Ez már csak egy ilyen játék. A zene nem különösebben tűnik ki a játékból, sőt leginkább csak közepesnek mondható. A grafikai kidolgozás szép ugyan, de mégis csak "Jó"-t kap, mert nagyobb fejlődésen is áteshetett volna a második részhez képest. Ez általánosságban elmondható az egész játékról. A legnagyobb fejlődés csak a játékmenet terén ment végbe, a sok apró újításnak köszönhetően. Maga az engine és az egész körítés maradt a régi. Mindemellett még most is egy kiváló játék a Spyro, mely minden korosztálynak felhőtlen kikapcsolódást és szórakozást nyújt.

Endrédy Tibor



SPYRO YEAR OF THE DRAGON

SONY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ROPPANT ARANYOS, SZÉP ÉS HOSSZÚ
× KICSIT TÖBB FEJLESZTÉSEN IS ÁTESHETETT VOLNA

89%

Húű, ha tudnátok, hogy most mennyire utálom a Driver 2-t!! No, nem kell megijedni, nem azért, mert olyan borzasztóan rossz lenne, csak egyszerűen a 38. küldetésnél kicsit kiakadtam. Persze ha elmondanám miért, akkor gyakorlatilag itt érne véget a cikk is, így kezdjük a történetet a legelején. Mindenki tudja, hogy az idén a következő nagyon-nagyon visszaszámlálós világpremier a Driver 2 volt. Megvolt a Turismo 2, majd a CM2.0 is. Megkaptam a két CD-t és a következő hétvégét úgy igazítottam, hogy semmi más dolgom ne legyen, mint tesztelni. Beférkőztem a szobámba, megkértem a barátnőmet, hogy a kötelező vegetatív igényeim kielégítésén kívül ne nagyon zavarjon, majd nekiláttam a játéknak...

A LÉNYEG NEM VÁLTOZOTT

A Driver 2 lényegében ugyanaz, mint az első rész. Küldetések szempontjából is alig változott, de természetesen a második résznek köszönhetően megjelent egy pár újabb elképzelés és feladat is. Nekem olyan volt, mintha újra betettem volna a D1-et, találva egy új küldetést új pályákkal. Mielőtt már nyúlnátok magatokhoz elárulnám, hogy az újítások és fejlesztések a játéknak nem ebben a tartományában érezhetőek. Magáról a történetről nem nagyon mesélnék, csak annyit, hogy egy (majdnem) tökéletesen kivitelezett kivégzéssel kezdődik. Bandák és bérgyilkosok közé kell ismét beépülnünk és végigjárnunk 4 város a nagyvilágban.

A HELYSZÍNEK

A Driver 2 csapata megint nem nagyon kímélte magát, és hosszú hónapokig keresgélve választották ki azt a 4 helyszínt, ahol képileg, útilag és történetileg is minden együtt áll egy megfelelő színvonalú folytatáshoz.

Chicago az első helyszín és azt kell mondanom, hogy ez őrzi leginkább a Driver 1 hagyományait pályakialakítás szempontjából. Itt mindenki otthonosan mozoghat majd, mivel teljesen a megszokott formákat, viselkedéseket és rendőröket látja majd viszont.



Havanna már egészen más. Kubában érezni először a kulturális különbséget a városok útjainak kiépítésén vagy a rendőrök mozgásán. Az utak sokkal kevésbé szögletesek és keskenyebbek, mint megszoktuk. Az autósok könnyebben nekünk jönnek, bár tény, hogy nem nagyon zavarnak, ha nem muszáj. Nagyon szépen és élethűen van minden kiépítve, de valahol úgy érzem, ez ennél a játéknál már nem is lehet kérdéses. A kubai rendőrök azonban már nem "játékosbarátok". Azok bizony ütnek, ahol tudnak! Néha úgy érezni, hogy sokkal-sokkal gyorsabbak, mint mi vagyunk, még akkor is, ha nekünk elvileg épp jobb autónk van.

A harmadik pálya Las Vegas. Itt vagyunk a legszabadabbak mozgás tekintetében. Mivel Vegas egy előre megtervezett és így kiépített szórakozó város a sivatag közepén, baromi széles utak vannak mindenhol, és szinte minden szálló, kaszinó elé be tudunk kocsikázni.

Rio az utolsó és egyben a legérdekesebb város a helyszínek között. Itt a játék során a legbrutálisabb rendőri jelenlétet érezni, mivel szanaszét ütnek, amikor csak elérnek. Az utak is itt a legkeményebbek, különösen akkor, amikor majd egy busszal kell a nyomornegyed legkeskenyebb utcájában reggeli csúcsforgalomban menni a forgalommal szemben (ez majd a 31. akciónknál lesz egyébként aktuális)! A brazilok vezetni sem tudnak, így óvakodjatok mindenkitől, mert a leglehetetlenebb pillanatokban ugranak eléték majd.



TÖBB KÜLDETÉS, TÖBB KOCSI, TÖBB LEHETŐSÉG, TÖBB BOSSZÚSÁG

Akkor most térjünk rá a lényegre, vagyis az újításokra a játékban. A menüpontokat futólag érintve: nem nagyon változtak (a multiplayer pontot kivéve), nem is nagyon érdemes rájuk pazarolni a helyet.

Megvan a filmkészítő opció is, és természetesen kocsikázhatunk küldetés nélkül mindenfelé.

A leglátványosabb és egyben leghasznosabb változás a mozgásterünk kiszélesedése lett. Már nem kötelező a kocsiban ülnünk végig, amikor akarunk, kiszállhatunk és beülhetünk bármelyik másik járműbe. Ez hasznos lehet, amikor menekülés közben minden sarkon áll egy kordon és bizony már leamortizáltuk a kocsink 95 százalékát. Az első részben ilyenkor jobb volt abbahagyni és nekifutni újra, különösen, ha nem voltunk még a küldetéssel sehol, ám itt egyszerűen kiszállás a kocsiból, be egy másikba és már mehetünk is tovább teljes erővel, minden sérülés nélkül. Persze ez a küldetéseinkben is bőven jelentkezik majd, mivel egyharmada a feladatoknak igényel átszállást, vagy legalább kiszállást a kocsiból.

Ha már itt tartunk, sokszor kell ajtót nyitni, gombot nyomni és egyéb "kétkezes" munkát végezni, ilyenkor a Háromszöget kell megnyomni, az az akció gomb. Szintén ezzel szállhatunk be a kocsikba, ha odamentünk az ajtóhoz, de ha ki szeretnénk szállni, akkor a fel+Háromszög kombináció a nyerő. Fontos, hogy kiszállni csak akkor tudtok, ha a kocsink teljesen áll, és nem kerget senki. A küldetések alatt nemegyszer előfordul majd, hogy a legjobb esetben is kettő, talán három másodpercetek marad a kiszállásra vagy az átszállásra. Ezt érdemes gyakorolni, mert bosszantó, ha végigszáguldjátok a várost, mindenkit kikerülve, majd a végén azért kezdhetitek újra, mert nem tudtátok rendesem megnyomni a gom-

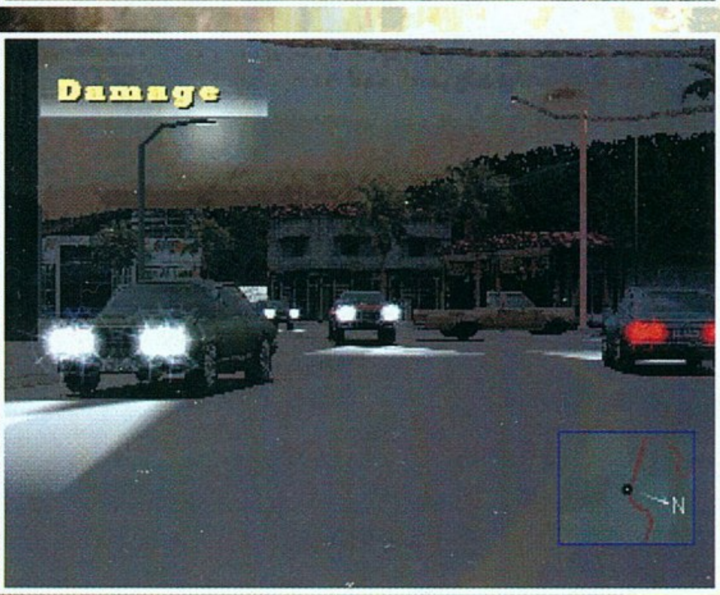


bot a garázs ajtajánál. A játékban csak azokba a kocsikba tudtok átszállni, melyek egyedül állnak az út szélén. Ne is próbáljatok másba, de bármi áll oldalt, az biztos, hogy "meglovagolható". Akár busz, mentő vagy limuzin, mind vezethető, ha másért nem kedvtelésből.

Sokszor előfordul (sajnos), hogy többféleképp értelmezhető a feladatunk pontosan azért, mert sok átszállás, vagy rengeteg "kocsi mentes" tevékenységet kell végeznünk. Ezek elkerülése érdekében pár sorral lejjebb kigyűjtöttem a számomra nem egyértelmű dolgokat, hogy nektek ne kelljen tizenakárhányszor nekifutni csak azért, mert nem látni rendesen egy jelet, vagy ajtót. De most még nem rohannék előre, mert azért elfogultság ide, sikeres idősrész oda, bizony akadnak hibák is bőven a játékban.







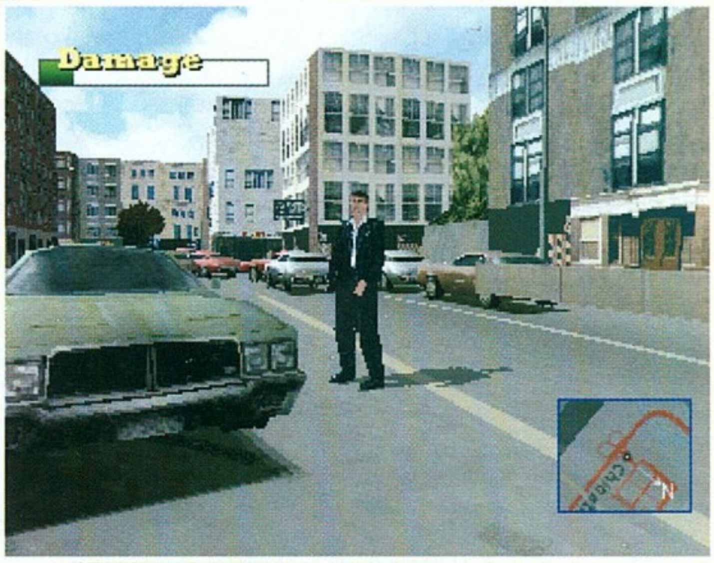
HIBÁK, BAKIK, PROBLÉMÁK

Az első és legszembetűnőbb probléma a játékban a mozgás alkalmankénti lelassulása. Sajnos először azt hittem, hogy az én PS-öm öreg feje rosszalkodik, ám idővel ezt a problémát kiiktatva még mindig nem volt jó a képi mozgás. Sajnos minél több poligon van a képen, annál inkább (evidens módon) lelassul a játék. Ez először a nyolcadik pályán láthatjátok majd, amikor a chicagói városháza előtt bekanyarodtok és a kivilágított ablakok miatt belassul minden. Rettentően zavaró. Később már huszonöt pályával a hátatok mögött nem nagyon zavar majd, de addig meg kell szoknotok. A másik vizuális hiba, ami engem nagyon zavar, a dolgok megjelenésének az ideje. Túl későn válik láthatóvá minden. A kép közepén elől a semmiből fokozatosan, egyenletesen, de lassan tűnnek elő a dolgok. Az első részben ez dinamikusabb volt, de talán ezt betudhatjuk annak, hogy a szebb épületek kedvéért, egyszerre kevesebbet mutat a játék. De akkor miért lassul be?!? Sebaj, ettől függetlenül ezt is meg lehet szokni és egyáltalán nem zavar majd. Ami nagyon zavaró viszont és hosszú távon a lemezek szétttöréséhez vezethet, az bizony a játék magas fokú szemétsége minden tekintetben. Az ellenfelek vezetésétől a pályák vonalvezetéséig minden azért van, hogy nekünk minél több ősz hajszálunk legyen a nap végén. Ha üldöznünk kell valakit, olyan professzionális szintet vezet, hogy alig érhetjük utol. Persze az ellenfelek elől szinte mindenhol kitér a "polgári forgalom", csak nekünk kell kaszkadőrmutatványokat végezni. Írásom elején említettem, hogy a 38. pályán zakkantam meg, amikor egy szemét orvlövészt kell kergetni és egyelőre őszintén bevallom, nem sok esélyt látok, hogy ilyen pofátlan és embertelen vezető ellen győzedelmeskedni tudok. Persze a végén úgyis mindegyik pályát megcsináljuk. Vagy tíz olyan pálya volt eddig is, amikor kategorikusan kijelentettem, hogy ez lehetetlen, aztán persze sikerült. Üldözéseknél a legjellemzőbb kretenség, hogy az általunk kergetett kocsik akármerre pördülnek ki, akármerre toljuk le őket, a másodperc töredéke alatt gyorsulnak fel újra "utazósebességre". Mi gázt adunk, felpörgünk, addig ők már jó 250 méterre vannak tőlünk, pedig egymás mellől indultunk. A rendőrök, amikor kergetnek, irreálisan gyorsak és mozgékonyak. A játék sokszor a kergetéseknél elhúzza előttünk a mézesmadzagot is, ami az üldözöttek sebességének fura változását jelenti. Amíg messze vagyunk, lassúak a srácok, ahogy utolérnénk és nekik menénk, persze felgyorsulnak épp annyira, hogy ne tudjuk összetörni őket. Mintha nem végig menekülnének, csak akkor, amikor már "lőtávolba" érünk. Az irrealitás csúcsa egyébként az, amikor Rioban egy busszal kell széttörnünk Vasquez, a drogbáró autóit. Miután menekülnénk a helyszínről, a bűnözők kergetnek és az általunk vezetett buszt képesek eltolni egy szál árva autóval. Vicces volt, amikor a lóba*** nagy buszt beletrancsírozta az egyik ház oldalába egy kisautóval Vasquez egyik gorillája, és én semmit nem tudtam tenni ellene. Mintha egy vonat tolatott volna belém.



A "ZAVAROSABB" FELADATOK

Eme pár sorban azokat a küldetéseket gyűjtöttem össze, melyekben kicsit nehézkes rájönni a megoldásra. Hangsúlyoznám: még két küldetés előttem van, így a legvégéről nem tudok nyilatkozni. Bár, aki oda eljut, az már akkora rutint szerez, hogy mindent megold.



5. Menekülés. A rendőrök elől repesztünk. A lényeg, hogy akkor érjetek a hidakhoz, amikor le vannak eresztve! Különben tekereghettek és szanaszét törnek.

7. Menekülés a gyárból. Itt az a feladat, hogy a főutat elzáró két kamion mögé keveredjünk ki valahogy. Miután kijutottatok a gyártelepekről (és elkezd kergetni a furgon), menjetek visszafelé az utcában, amíg el nem értek az első szabad kereszteződéshez. Itt jobbra kell újra befordulni egy harmadik gyártelepre, ahonnan már a kamionok mögé tudtok kijönni.

10-11. Kocsi és rakománylopás. Itt miután megtörténtek a kívánt autókat, szálljatok be és vezessetek vissza a rejtekhelyre. Ott ki kell pattanni és kinyitni a rejtekhely ajtaját, beállni a kocsival, majd becsukni az ajtót. Ha a térkép szerint a célnál vagytok, de mégsem látni sehol semmit, nézzetek körül, biztos, hogy valamit meg kell nyomni az egyik falon!

12. Négy autó átvizsgálása. Négy különböző kocsi tekereg a városban, egyenként össze kell törni őket és mindbe beszállni, amíg (természetesen a negyedikben) megtaláljátok a nyomokat. Az egyik legnehezebb küldetés!

14. Elérni a hajót. Itt a városban lévő egyetlen víz alatti alagúton kell átmennünk, ami a szigetről vezet vissza a belvárosba. A térképen jól látni!

20. Mentés a vonat elől. Egy ember van egy kocsiban megkötözve a vonatsíneken egy autóban. Mi egyszerre indulunk a vonattal, de előbb kell a hídhoz érnünk (ott van a pali), kiugrani a kocsiból és még mielőtt a vonat szétlapítana mindkettőnket, a másik kocsiba átszállva elmenekülni.

30. Bomba lerakás. Miután elértünk a megadott helyre, 14 másodperc alatt három C4-es bombát kell leraknunk, a nyíllal jelölt pontokra. Ha mind megvan, rohanjatok ki a házból!

33. Limuzin lopás. Egy (már előzőleg általunk) lopott rendőrautóval az utca sarkán beforduló limuzin elé álljatok be, amikor megállt, ki a rendőrautóból, be a limuzinba és indulás a megadott helyre.

36. Bomba a hajón. Itt a változatosság kedvéért egy hajóra kell bombákat raknunk, csakhogy menet közben elindul velünk az egész, így csak úgy tudtok elmenekülni a robbanás előtt, ha gyorsan kiugrattok a hajóból az utolsó bomba lerakása után.

ÍTÉLET

A játék jó. Talán még azt is mondanám, hogy jobb az első résznél, ha nem lenne grafikailag olyan nagyon lassú. A pixeles épületek mellet még elnéznék, de miért kellett teletömni a játékot házakkal, ha egyszer a PS nem tud ennyit mozgatni? A sima képmozgás és a humánusabb ellenfelek hiánya sajnos sok bosszúságot és dühöngést eredményez majd, de ettől függetlenül én mégis ajánlom (olykor egy pár nyugtatóval) a Driver 2-t. Az első gyorsabb volt, ez pedig látványosabb. Döntsön mindenki ízlés szerint a fontossági sorrendről!

Adam

DRIVER 2

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTPLAYER LINK

✓ JOBB, ÉRDEKESEBB KÜLDETÉSEK, TÖBB MOZGÁSTÉR
× LESSÚ ÉS OLYKOR SZEMÉT MÓDON CSAL!

85%

Az első részben rájuk találtunk, a második részben összecsaptunk velük, a harmadik részben kiirtottuk őket, a negyedikben pedig sikeresen feléleszttettük, majd ismét elpusztítottunk őket. Gondolom, a nagy többségnek nem kell részleteznem, azt hogy az "Idegenekről" van szó. Nagyon-nagyon régen történt még a "hetvenes évek" végén, hogy egy békés kereskedelmi űrhajó – melyet a Nostromo névre kereszteltek – szelte át a sötét űr végtelenjét. Azonban valami megzavarta a mélyalvásban utazó legénység álmát. A fedélzeti számítógép ugyanis segélykérő jeleket fogott egy addig még felderítetlen bolygóról az LV-426-ról. Amit aztán a jel forrásánál találtak, az minden képzeletet felülmúlt. A rádiójelek egy hatalmas idegen civilizáció által épített űrhajóról jöttek, melyben túlélőket már nem, viszont rengeteg tojásszerű gubót találtak. A folytatást szerintem már mindenki ismeri, az egyik tojás kinyílt, és valami kéz-szerű szörny ugrott az egyik szerencsétlen asztronauta arcára. A kis csapat fejét vesztve menekült el a helyszínről, ám úgy látszott a problémájuk megoldódik, mert néhány óra múlva az arctámadó elpusztult. Egyvalakit leszámítva azonban senki sem sejtette, hogy valami fejlődik és növekszik az űrhajós testében. Hamarosan azonban mindenkinek szembesülni kellett vele, mert az embrió kitört az "anyaméhéből". A szörny iszonyatosan gyorsan növekedett és rövid idő alatt lemészárolta az egész legénységet. Az egyetlen túlélő, Ripley fedélzeti tiszt végül felrobbantotta az űrhajót, az idegent kilökte az űrbe, ő maga pedig egy mentőkabinnal próbált meg visszatérni a földre. Sok év telt el – pontosan ötvenhét – mire egy véletlen folytán rátaláltak a mentőkapszulára. Időközben az LV-426-ot kolonizálni kezdte az emberiség, és nem nagyon akarták elhinni Ripley meséjét a gyilkos idegen fajról, egészen addig a napig, amíg meg nem szakadt a bolygón dolgozó mérnök-kolóniával a kapcsolat. Ripley-t felkérik, hogy tartson a tengerészgyalogos különítménnyel, mint tanácsadó, ő pedig elvállalja, hogy szembenézzen a gyötrő rémálmainak megtestesítőivel. Persze az idegenek felaprítják a kommandósokat is, és csak néhányuknak sikerül a bolygó felrobbantása után elhúzni a csíkot. Azonban a hazaúton némi problémát okoz az a néhány idegen, akiknek sikerült feljutniuk a hajóra, és a fedélzeti számítógép automatikusan kilövi a mentőkapszulákat. Az incidenst – szokás szerint – egyedül Ripley éli túl, aki egy börtönbolygón landol, és már neki sincs sok hátra, mert az ő testében is fejlődik egy idegen. A válogatott nehézfiúkból álló csapat, lőfegyver híján, "kőkorszaki" eszközökkel kénytelen felvenni a harcot az idegenek ellen, de Ripley-n már képtelenek segíteni. A harmadik rész végül azzal ért véget, hogy Ripley feláldozza magát – mielőtt kikelne belőle a királynő öngyilkos lesz. Hogy ezek UTÁN minek kellett még egy bőrt lehúzni a témáról, azt talán csak a film készítői tudják (valószínű a lóvéért), de tény hogy hosszabb huzavona után végül csak elkészült a negyedik rész is, az Alien Resurrection (magyarul: Feltámad a Halál) amiben mindenki nagy meglepetésére ismét Ripley volt a főszereplő. Hogy ez miként lehetséges, ha egyszer a harmadik rész végén meghalt? Természetesen klónozással. Ha jól visszagondoltok a harmadik részben a börtöndoki levett Ripley-től egy adag vért, és kétszáz évvel később ezt használta fel egy – a katonaság által felügyelt – tudósokból álló csoport. Céljuk, hogy a kitenyésztett idegeneket betanítsák, és katonai célra felhasználják. Pár próbálkozás után aztán sikerül is egy használható klónt készíteniük a vérből, és Ripley-ből kioperálják a királynőt. Ez a Ripley azonban a vérben lévő idegen DNS-ek miatt már nem a régi, emberfeletti ereje és képességei vannak, és a szörnyekhez hasonlóan az ő vére is koncentrált sav. A katonaság megbíz egy zsoldosokból és csempészekből álló bandát, hogy a legnagyobb titoktartás közepette, szerezzenek nekik néhány szerencsétlent, akiken megkezdhetik az idegenek szaporítását. Végül, ahogy az lenni szokott, a nagyravágyó emberek kezéből kicsúszik az irányítás, az idegenek elszabadulnak, és a maroknyi túlélő szembetalálja magát az emberiség legszörnyűbb rémálmával. És itt kapcsolódhatsz be te is az eseményekbe, ha megveszed az Alien Resurrection című Playstation játékot. Szerintem mondjuk, még akkor is, ha ez volt a legvéresebb rész, elég gyenge volt a film (néhány részlettől eltekintve), főleg a semmitmondó történet és az unalmas akciórészek miatt. Ettől elvonatkoztatva azért maga a játék lehet még nagyon jó is, bár kicsit félve álltam a dolgokhoz, mert ebben a hónapban már megégettem a kezemet a Medal of Honor 2-vel.





BORZALMAK A KÉPERNYŐN

Akik otthonosan mozognak a Playstation világában, azok jól tudják, hogy nem ez az első Alien-es játék a gépre, volt már egy hasonló anyag a PS hőskorában Alien Trilogy névvel, és elvileg a film első három részéből merítette az ötleteket. Nekem tetszett az a program, mert gyors volt, meg szép is, logikusan voltak felépítve a pályák, és néha még főellenségekkel is találkozhattunk. De ami a legfontosabb volt, hogy kellőképpen visszaadta azt a pattanásig feszült hangulatot, amit a filmekből megismerhettünk, szóval jó játék volt, még akkor is, ha elavult technikai megoldásokat tartalmazott, gondolok itt, például arra, hogy az ellenfelek még sprite-okból voltak felépítve, mint anno a Doom-ban. Amikor elkezdték fejleszteni az új Alien anyagot, még szó se volt belsőnézetről, a készítők egy külsőnézetes akciójátékban gondolkodtak, mint mondjuk a Duke Nukem: TTK. Aztán később úgy gondolták, hogy azt a félelmetes hangulatot, amit az idegenek jelenléte okoz, csak úgy lehet visszaadni, ha a játékos úgy érzi, ő maga is ott van a sötét folyosókon, és mégis inkább a belső nézet mellett döntöttek. Az AR nagyjából a film cselekményét követi nyomon, persze csak nagy vonalakban. Aki látta a filmet azoknak sok-sok helyszín, részlet, szereplő, vagy helyzet ismerős lesz majd, kezdve onnantól, hogy Ripley kitör a börtönből, a végén még az első elevenen született idegennel is összefuthatsz majd, de a játék tartalmazza azt a részt is, amikor menekülés közben a szereplők kénytelenek a víz alá merülni. Ahogy az már lenni szokott, a pályákon bizonyos feladatokat kell teljesítened, ezekről bővebb tájékoztatást a MISSION OBJECTIVES alatt találsz, ha lepauzálod a játékot. Érdekes, hogy ez általában nincs külön pontokba szedve, hanem csak nagyvonalakban írják le, hogy az adott szinten mit is kéne csinálni. Az egyik kedvenc részem volt, amikor a hasznavehetetlen klónokat kellet levadászni, de mint már említettem lesz víz alatti pálya, meg még egy csomó más külde-



ALIEN RESURRECTION



tés is. Az is egy kis változatosságot hozott a játékba, hogy több szereplőt is irányíthatsz, és ezért aztán vannak emberspecifikus pályák is, a számítógépeket például csak a filmből is megismert android tudja üzembe helyezni. Ahhoz, hogy egy-egy helyszínről továbbjuss, általában zárt ajtókat kell kinyitnod, ezekhez vagy keresel egy panelt, amin keresztül aktiválni tudod, vagy marad a Doom-ból átvett jó öreg kódkártya keresgélés. Ezek a kártyák sokszor az ellenfeleknél vannak, a filmből megismert "leheletazonosítót" pedig kicserélték egy mezei tenyérlenyomat érzékelőre, úgyhogy ha ilyet látsz, nyugodtan nyomj rá. Egyébként, ha valamit használni tudsz erre a gép külön figyelmezett azzal, hogy kiírja az akciógomb nevét. Neked csak át kell kapcsolnod. Erre ebben a játékban és a MOH2-ben is azért volt szükség, mert egyébként bar

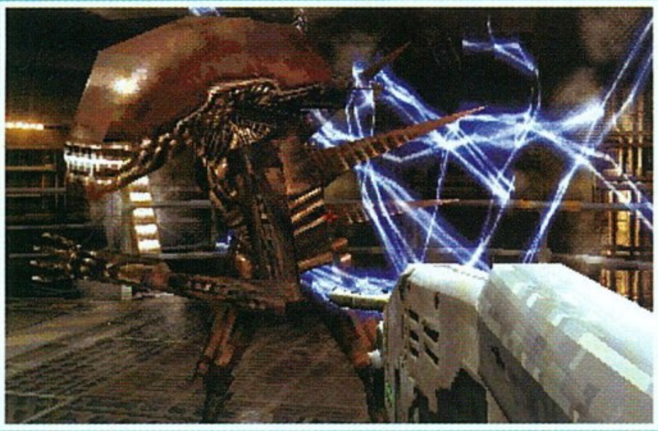




romi nehezen lehetne kiszúrni a használható objektumokat, mert grafikailag semmiben sem különböznek a nem használható dolgoktól. Ha már itt tartunk, adnék egy jó tanácsot. Mindig minden sötét kis sarkot kutass át, ha már van nálad zseblámpa, világíts be, mert bizony sok felszedhető tárgy elsőre nem épp könnyen kiszúrható helyen van, néha pedig egészen extra cuccokat is található az, aki nem rest minden láda mögé benézni. Amúgy a pályák nem túl bonyolultak, aki mondjuk egyszer is végigjátszotta a Doom-ot, az biztos nem fog elakadni. A kulcsokon kívül egyébként különböző hasznos tárgyakat (mint például az elemlámpa), egészségügyi csomagokat, lőszert és fegyvereket lehet találni. Fegyverekből is van jó pár féle: pisztoly, dupla pisztoly, shotgun, gépfegyverek, sugárfegyverek. Sajnos az ellenfelek haláluk-kor a fegyvereiket is magukkal viszik a túlvilágra.

HANGULATOS, MINT A GYERTYAFÉNY

A hangulat az, amit tökéletesen eltaláltak a játékban. Az egész ott kezdődik, hogy bizonyos fokig él a környezeted, és tőled független eseményeknek lehetsz szemtanúja, már rögtön a kezdetektől. Más túlélők harcolnak az idegenekkel, berobban egy folyosó, elmegy az áram, szóval amolyan Half Life-os dolgok ezek. Az űrhajón mindenfelé szanaszét hevernek a félig szétmarcangolt halottak, a legtöbbjüknél tisztán kivehető, hogy hol robbant ki a mellkasából az embrió. Biztos lehetsz benne, ahol hullák vannak ott bizony csupa vér is minden. (Mondjuk kíváncsi leszek, mit szólnak ehhez az európai cenzorok.) Ha például belénk eresztenek egy sorozatot, vagy más módon sérülünk, a vérvesztéségünk kis tócsákban összegyűlve kezdi marni a padlót, de az ellenfeleink vére szépen felfröccsen a falakra is. Aztán ott vannak a hanghatások. Minden zörög, kattog, zúg, sziszeg, ereszt, a ventilátorok duruzsolva forognak, soha nem lehetsz



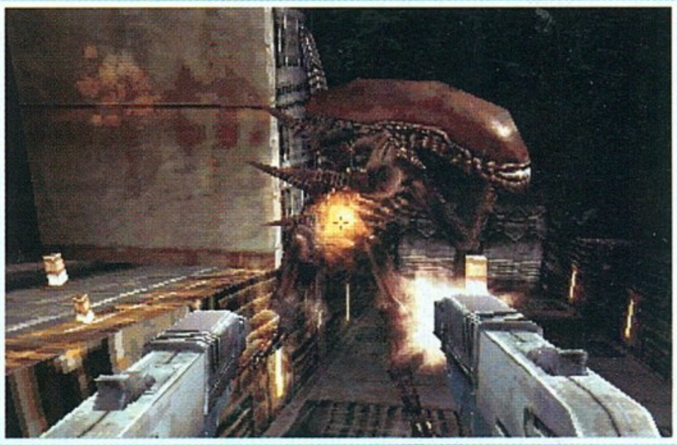
biztos abban, hogy ezt most egy gép csinálta, vagy valami közeledik. Hallani, hogy odébb kemény küzdelem folyik, halálsikolyok szakítják meg a vészjósló csendet. Ha már nálad van a második részből megismert mozgásdetektor is, extra feszültséget fog okozni minden egyes sípolása. Ugyanez vonatkozik a fényhatásokra is, azon kívül, hogy szépen megvilágítják a fegyvered csövét, bármelyik sötét zugból rád zúdulhat valami kellemetlen meglepetés, de a legkomolyabb mégis az, amikor a sérült világítótest csak másodpercekre képes működni, pislákol egy kicsit, majd teljes sötétség. Ilyenkor persze egyből elkezd valami sziszegni, és mire felkapcsolod a zseblámpát, már rég késő. Van egy csomó plusz effektus is a játékban, ilyenek például a működő ventilátorok, vagy a gőzkicsapódások. Az ellenfelek is nagyon babán vannak kidolgozva, legalábbis ami a szörnyeket illeti. Bárhonnan támadhatnak, ezért nem lesz olyan szoba, ahova úgy mennél be, hogy nem remeg a ravaszon az ujjad. Akár a kifejlett egyedekről beszélünk akár az arctámadókról, elmondhatjuk, hogy úgy viselkednek, ahogy azt a filmben megszokhattuk. A 3D-s poligonos szörnyek kegyetlen gyorsak, a falakon és a plafonon megkapaszkodva is képesek támadni, és pillanatok alatt leszedik az energiádat. A mozgásdetektor sem a tökéletes biztonság, mert vannak olyan idegenek, akik szép csendben várakoznak a plafonon, és csak akkor veszed őket észre, amikor már a nyakadban vannak. A tojások is, amint mozgást érzékelnek, rögtön kinyílnak. A sima tengerészgyalogosokról viszont jobb, ha nem beszélünk, mert úgy néznek ki, mint a játékfigurák. Azt azonban még hozzá kell tennem, hogy ahhoz képest, hogy legtöbbször csak a folyosókon mászkálunk, bizony eléggé pixeles a grafika.

AZ IRÁNYÍTÁS ÉS A BEÁLLÍTÁSOK

A korongon mindössze egy játékmód van, úgyhogy ezt nem fogod eltéveszteni, pedig milyen jó is lett volna, mondjuk egy link mód. Gondolj csak bele, még az ajtót hegeszted, amikor a haverod már a következő szobát deríti fel. Betölthetsz egy régebbi állást is, egyébként játék közben menteni külön az erre a célra kijelölt paneleknél tudsz. Az általános beállításokon kívül (nehézség, hangok stb.) talán csak a képernyő beállításokkal érdemes babrálni. Ugyanis már a program elején külön felhívják a figyelmedet, hogy ezt a játékot sötétben érdemes nyomni. Ha pedig nincs jól beállítva a TV-den a fény/kontraszt, egyes dolgokat észre se fogsz venni. Játszhatsz analóg és sima irányítóval, de a program támogatja az egér használatát is. Sajnos meg annyira sem lehet babrálni a gombkiosztást, mint a MOH2-ben, így aztán mindenki kénytelen megszokni azt, amit a készítők a legjobbnak találtak. Ez nekem azért volt külön szerencsétlenség, mert már épp kezdtem hozzászokni a MOH2 irányítási rendszeréhez, amikor rá kellett döbbenem, hogy az AR-ben pedig totál meg van kavarva minden. Úgyhogy én maradtam a sima D-pad-es irányításnál. Azt mondjuk, ne felejtsétek el, hogy ha analóggal játszotok az R3 (tudod, ami a kar alatt van) a 180 fokos fordulás és ez sokszor jól jön a meleg helyzetekben.

A HIBÁK ÉS AZ ÖSSZEGZÉS

A program legeslegnagyobb hibája, hogy csigalassú! Az általunk irányított figura lassan halad, még lassabban hátrál, még jó hogy a fordulás sebességét lehet szabályozni. Az irányítás szokás szerint nagyon gyatra, nehéz pontosan becélozni a gyors ellenfeleket. Amúgy mozgásokkal minden rendben van, nincsenek programozási hibák, nem fogsz beragadni minden tereptárgyba. A grafikával



sincs különösebb bajom, bár sokszor elég pixeles, de hát ez csak Playstation, egetverően nagy dolgokat már nem lehet várni a géptől. A hangok és az ellenfelek a helyükön vannak, de nem is ez a lényeg, hanem a hangulat. Egész végig olyan érzése van az embernek, mintha ténylegesen rá vadásznának az idegenek, és a sérülések fizikálisan is fájnának, állandóan kapkodod a fejed, szóval az egész egy nagy PARA. És ez a jó ebben a játékban!

CSIPI M LEE

ALIEN RESURRECTION

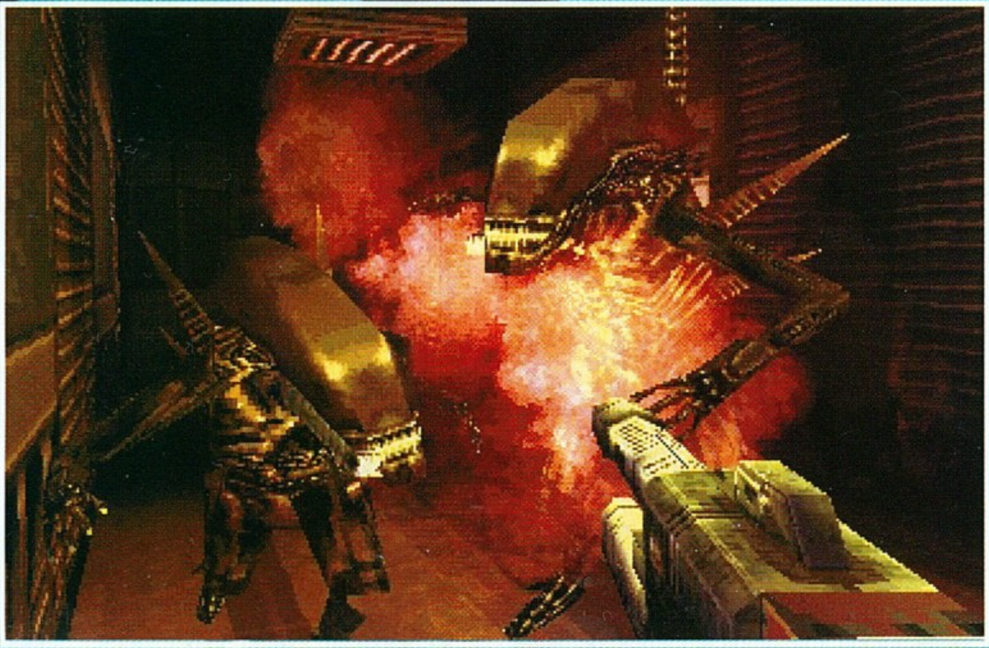
FOX INTERACTIVE

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
EGÉR

✓ HANGULATOS, HOSSZÚ, JOBB, MINT A FILM
× CSIGALASSÚ, GYENGE IRÁNYÍTÁS, KEMÉNY ELLENFELEK

90%



A legjobb játékok mindig a legrosszabb pillanatokban képesek megjelenni. Vegyük például a Chrono Cross-t. Több hónapja megjött a játszató verzió belőle, ám fél óra játék után lefagyott. Az e havi cikk leadások előtt kb. két héttel sikerült csak egy normális, lefagyásmentes verziót szereznem belőle – ami azért néha így is cserben hagyott, mivel a Status képernyőn balra váltásoknál fagyott ki, de sebaj ez legalább játszható. No, neki is álltam ennek a csúcs játéknak ezerrel, erre mi történik? Hát nem megjelenik az a fránya Final Fantasy IX angol verzióban. Hiába, aki az RPG játékokat szereti annak ez a néhány hónap igazi leányálom, olyan minőségű és mennyiségű RPG játék érkezett PlayStation-re, hogy egy átlag játékos azt sem tudja, melyik anyagot szerezze be nagy hirtelen. Egyébként le a kalappal a SquareSoft előtt, ugyanis ebben az elmúlt három hónapban annyi játékot jelentetett meg, mint más cég egy egész évben. Persze még nem is mondtam, hogy a Chrono Cross is a Square keze munkáját dicséri! Meg kell, hogy mondjam, hogy ennyire igényesen kivitelezett RPG játékkal még nem igazán találkoztam, olyan ötletek és megoldások jellemzik ezt a csúcs anyagot, amelyeket még semelyik más játékban nem láthatunk. Igazi mestermű a Chrono Cross, én nem is tudom, hogy a Square honnan meríti az ötleteit, mert amit ebben a játékban csináltak – gondolok itt a történetben bekövetkezett fordulatokra, és a hihetetlenül tartalmas játékmenetre –, az minimum megdöbbentő. Még a Final Fantasy VII-et is túlszárnyalja a játék sok szempontból, amivel azt hiszem, el is árultam, menyire elragadó volt számomra a CC.

MI IS AZ A CHRONO TRIGGER?

A Chrono Cross tulajdonképpen a Chrono Trigger második része. A Chrono Trigger SNES-re jelent meg 1995-ben és természetesen óriási siker lett Japánban – több mint 2 milliót adtak el belőle néhány nap alatt. A japán megjelenést az amerikai követte, ahol szintén elsöprő fogadtatása volt az anyagnak. Sajnos a Nintendo GYALÁZATOS üzletpolitikájának következtében a játék – teljesen érthetetlen okoknál fogva – nem jelent meg Európában, többek között ezért is (Square játékok szinte alig érkeztek meg Európában) hagyta ott a Nintendot a SquareSoft. A kimagasló siker, amit a játék aratott több tényezőre is visszavezethető. Először is a Chrono Trigger-t három japán guru, zseni, isten, csodabogár, bálvány stb. készítette. Hármuk közül – a külföldi sajtó méltán hívja ezt a kis triót Álomcsapatnak – az első az a Hironobu Sakaguchi, aki az összes Final Fantasy játék producere. A játék történet írója Yuji Hori volt, aki Japánban nagy népszerűségnek örvendő Dragon Quest sorozat frontembere. A harmadik személy pedig a nálunk is ismert Akira Toriyama, akit a Dragon Ball rajongóinak azt hiszem, nem kell bemutatnom, hisz ő volt a sorozat kitalálója, az egyébként fantasztikus történetének írója, és rajzolója. A Chrono Trigger-ben ő tervezte és rajzolta a karaktereket – volt szerencsém kipróbálni egy PC-s SNES emulátoron a CT-t és tényleg nagyon Dragon Ball stílusúak a szereplők. Sajnos a Chrono Cross-ban a trióból csak Hironobu Sakaguchi maradt, ám ez nem von le a játék értékéből semmit, mert a készítőgárda szinte teljesen megegyezik a FF sorozat programozóival. A Chrono Trigger főékessége, a története volt, melyben az időutazás játszotta a központi szerepet. Utaznunk kellett múltba, jelenbe, jövőbe és így kellett megoldani az elénk gördülő akadályokat. Ezzel el is érkeztünk a Chrono Cross legjobb részéhez a történethez, ami – az előzetes információkkal ellentétben – FOLYTATÁSA a Chrono Trigger-nek. Méghozzá tökéletes folytatása – a Square szakemberei mindenre odafigyeltek.



Természetesen meg lehet érteni a játékot úgy is, hogy nem játszottunk az első résszel, mivel menet közben teljes felvilágosítást kapunk, mi is történt a CT-ben, és mellesleg az alábbiakban én is összefoglalom a lényeget. Még valami, mielőtt belevágnék a dolgok sűrűjébe: Nemrég arról olvastam, valahol, hogy a Chrono Trigger-t ESETLEG kiadja a SquareSoft PlayStation-re Amerikában. Hivatalosan még nem láttam megerősítve a dolgot, de nagyon remélem, hogy megjelenik, mert a Chrono Cross után én nagyon szívesen végigjátszanám a Chrono Trigger-t is és gondolom ezzel – ha kipróbáljátok a játékot – nem leszek egyedül.

A KÉT VILÁG

Időszámításunk előtt közel 65 millió évvel egy ismeretlen bolygóról, idegen létforma zuhant le a Földre, akkoriban azonban az emberek nemigen törődtek vele (mással voltak elfoglalva), így az idegen elrejtőzött és beásta magát a bolygó felszíne alá. Évezredeken keresztül nem mutatta meg magát, mivel túl gyenge lett volna hozzá, ezért elkezdte szívni a Föld életerejét. Hosszú-hosszú időn át jelen volt, de mivel jelét nem adta az ittlétének senki nem vette észre, évmilliók és ezredek alatt. Sajnos azonban időszámításunk szerint 1999-ben az idegen felébredt – a neve LAVOS volt – és ezzel a jövő pusztulásra ítéltetett. Szerencsére egy bátor fiú Crono és jó néhány barátja megpróbálkozott Lavos megállításával. Ez nem volt könnyű feladat, mivel ehhez az időben kellett utazniuk. Crono időszámításunk szerint 1000-ben kezdte meg kalandját, mely során ő és társai egy géppel, az Epoch-csal az időben utána eredtek Lavosnak, múltat, jövőt és jelent bejárva legyőzték és ezzel teljesen megváltoztatták a Lavos miatt lényegében elpusztult jövőt, örökre. Ez volt – persze dióhéjban – a Chrono Trigger-nek a története. A Chrono Cross az első rész után játszódik (kb. 1017-ben kezdődik) és – kicsit utána olvastam a dolgoknak – tökéletesen illeszkedik hozzá. A két rész közötti kapcsolatot tökéletesen feltárhatjuk a játékban. A főszereplő ezúttal Serge egy fiatal fiú, aki Arni nevű faluban éldegél. Egy átlagos éjszakán különös álma van Serge-nek. Egy számára furcsa toronyban két ismeretlennel – köztük egy lánnyal, Kiddel – üldöz egy Lynx nevű személyt. Az álom egy különös látomással szakad félbe, amelyben Serge leszúrja a lányt. Ekkor azonban Serge-et felébreszti az anyja és elküldi Leenához, aki gyerekkori barátunk. Serge kisebb bajba kerül, mert megígérte, hogy Leenának segít összerakni egy különleges nyakláncot, ám most, hogy elaludt, Lenna kissé mérges rá. Miután Serge összeszedte a nyaklánc részeit, a megbeszélt találkahelyre megy Opassa Beach-re, ahol Leena már várja. Kisebb beszélgetés után furcsa dolog történik. Valahogy minden megváltozik, a környezet, a tenger egyszóval minden és furcsa dolgokat és látomásokat is látunk, hamarosan Serge az eszméletét veszti. Mikor főlébred, egy halászt talál maga mellett, aki érdekes módon nem ismeri fel. Arni-ban egészen hátborzongató dolgok derülnek ki. Serge-t ugyanis senki sem ismeri, illetve akik hallottak róla, azok szerint egy ilyen nevű fiú 10 éve már meghalt! Serge házában idegenek élnek, és a falu lakói is teljesen másképp viselkednek, mint legutóbb. Vajon mi történhetett? Ennek kiderítésére Serge elindul a saját sírjához, ahol katonák, méghozzá az ország uralkodójának Viper-nek a katonái érkeznek, hogy elvigyék Serge-t – de honnan tudták meg ilyen gyorsan, hogy itt vagyunk? Szerencsére összefutunk Kiddel, aki-vel elkergeti Serge a katonákat. Kid elhatározza, hogy velünk tart és segít kideríteni, hogy mi is történhetett.



Hát így kezdődik a Chorono Cross története, és higgyétek el olyan fordulatokra és meglepetésekre számítsunk, amilyet még nem nagyon láthattunk máshol. Én személy szerint imádom az RPG-knél a folytatásos történeteket, mert nagyon szeretem feltárogatni a részek közötti apró összefüggéseket és kapcsolatokat. Hetekét vagyok képes azzal eltölteni, hogy a játékokban az előző részek kapcsolatát kutatom, ezt tettem a Suikoden-nél és Breath of Fire 1-2-nél is, és most a Chrono Cross-nál is. Utálom azt, amikor logikai bukfencek rontják el az összképet – a BOF3 ezért is volt óriási csalódás számomra. A Chrono Cross





tényleg a legjobb sztorival rendelkezik, amivel az utóbbi időben játszottam és olyan jól össze van kapcsolva az első résszel, hogy csak elismerés illeti a SquareSoft-ot.



A JÁTÉKMENT

A Chrono Cross egészen ötletes játékmentettel rendelkezik. Most nem az időutazás játssza a főszerepet, mint az első részben, hanem két párhuzamos világ közötti utazás! Azzal talán nem árulok el nagy titkot, hogy mi történt Sergedzsel – egy féreglyukon keresztül "véletlenül" átcsúszott egy másik világba. Az idézőjel nem véletlen hisz nem is volt ez annyira véletlen, de ezt majd mindenki meglátja. Az egész játéknak az adja a lényegét, hogy a két párhuzamos világ között utazva kell megoldani a történet adta kihívásokat. Sokszor lesz olyan rész a játékban, hogy egy bizonyos feladatot nem lehet megoldani az egyik világban, ilyenkor a át kell mennünk a másikba. A két világ közötti váltást Opassa Beach-en lehet megtenni, ahol a féreglyuk található, de csak akkor, amikor megszereztük az Astral Amuletet. Ennek segítségével – néhány kivételtől eltekintve – szinte bármikor lehet a két dimenzió között utazni. A játék azt a világot, amiben Serge született Home Worldnek (Otthoni Világ), a másikat, amibe átcsúszunk Another World-nek (Másik Világ) nevezi, én ezentúl az esetleges félreértések elkerülése végett az angol neveket fogom használni. Később majd a világtérképen, ha benyomjuk a pause-t kiiratozhatjuk, hogy melyik világban vagyunk. Egyébként a Home és az Another World nagyon hasonlít egymásra, mégis alapjában véve teljesen különbözőek. Más a történelmük, másképp néznek ki a városok és minden egészen új színezetet kap egyik és a másik világban is – és ne felejtsük el, hogy minden egyes helyszín, város stb. két változatban



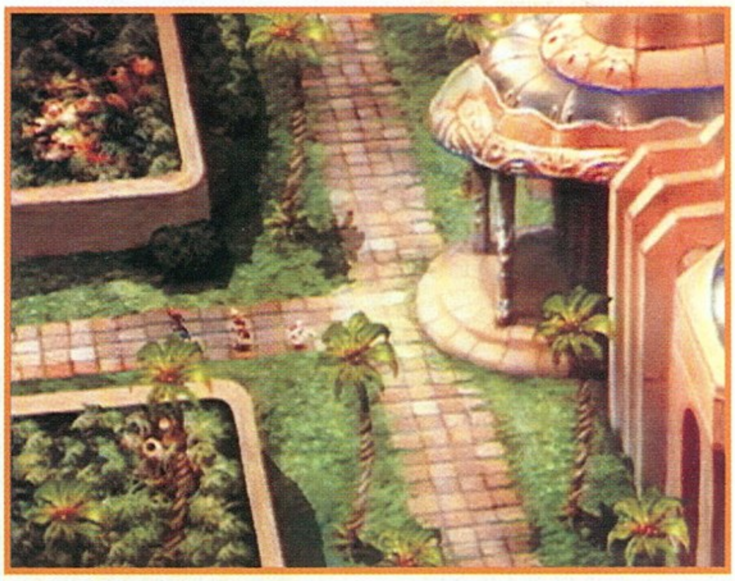


van meg a játékban! Amelyik család az egyik világban dúsgazdag, az a másikban a templom egerével kacérkodik. Az egészet a nemrégiben a tévében futó Sliders sorozathoz tudom hasonlítani (a Professzor haláláig, de jó is volt ez a film!), ott láthattunk ehhez hasonló csúszkálást a párhuzamos világok között. Ez a váltás a két világ között egyébként elég sok humoros helyzetet teremt a történet során, hisz lesznek olyan karakterek (melyek csatlakoznak hozzánk), akiknek alteregója a másik világban is él. Ilyenkor, ha elvisszük egy szereplőt az egyik világból a másikba és bemutatjuk az ott élő hasonmásnak, sok érdekes és vicces jelenetnek lehetünk a szemtanúi, sőt néha így kapunk varázslatokat is!

A párhozamos dimenziók közötti váltáson kívül van még valami, ami nagyon egyedivé teszi a játékmentet. Nem mindegy ugyanis, hogy a történet fordulópontjain, a különböző kérdésekre hogyan válaszolunk, és milyen döntéseket hozzunk. Egy-egy eltérő válasz teljesen más folyást adhat a történet további menetére. Mondok erre egy gyakorlati példát: amikor végzünk a Viper Manor-ban, Kid-et megmérgezi Lynx. Ekkor a következő városban Kid betegágyánál választhatunk, hogy megtaláljuk a Hydra Humour-t és ezzel megmentjük, vagy nem mentjük meg. A választástól függetlenül Kid mindenképpen meggyógyul, de a történet alakulása teljesen eltérő lesz a két választástól függően. Más karaktereket fogunk felvenni, és más helyszínekre kell majd ellátogatni mind a két döntésnél – a két szál majd az S.S. Invincible-ön összetalálkozik és innen nagyjából ugyanúgy folytatódik tovább a sztori, de hogy hogyan érünk el idáig (azaz a hajóig), az rajtunk múlik. A fő események igazán a játék első harmadában lehet ilyen nagymértékben befolyásolni, később már erre nem lesz lehetőség. Ám így is nagyszerű, hogy mennyiféleképpen végig lehet játszani a játékot. Lényegében garantálom, hogy nem lesz két ugyanolyan végigjátszás. Mindig fogtok találni az újrajátszásoknál valami újdonságot a történetben.



Az RPG között egyedülálló módon, ha végigvisszük a programot, kapunk egy mentett állást (ez a New Game+), amiből újrakezdhetjük az egészet. Ez azért fontos, mert a CC-ban összesen 44 karaktert lehet felvenni és ezt egy végigjátszással nem lehet megcsinálni! Ez a 44 azért elég szép mennyiség, bizony komoly fejtörést fog majd okozni, hogy kit rakjunk a csapatba – ami amúgy 3 tagú. Ha mindegyik embert meg akarjuk szerezni, legalább háromszor kell végezni a játékkal. A felvett embereink ott lesznek Sprigg dimenziójában és ide (a Hydra Marshe-on lesz a féreglyuk, amelynek segítségével a Vortexbe juthatunk) gyűjthetjük a további embereinket. Igyekezzünk a lehető legváltozatosabb módokon végignyomni a CC-t, igaz azt tervezem, hogy elkövetek egy olyan merényletet, mint a Suikoden 2-nél, tehát leírom majd az alábbiakban az összes karakter felvételéhez szükséges feltételeket.



A MEGNYERÉSEKRŐL CSAK RÖVIDEN

Hogy tovább fokozzam a dolgokat elárulom, hogy a játéknak összesen 11(!) különböző megnyerése van. Elképzelhető, hogy ezenkívül van még, de eddig ennyiről tudok. Az első végigjátszás alkalmával, ha minden igaz két megnyerést lehet előhozni, de New Game+-ból indítva 9 félét lehet még elócsalni. A megnyerések dolgában sajnos nem tudok érdemben sokat mondani, mert a két hét kevés volt ahhoz, hogy a játékot végigvigyem. Az első CD végéig jutottam, több mint 40 óra játékidővel (nem is említettem még, hogy 2CD-s a stuff), így meg kellett, hogy állapítsam, ha második CD is ennyire hosszú (úgy tudom, hogy talán rövidebb), akkor egy nem mindennapi terjedelmű játék a CC. Igyekszem, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok legalább kétszer végigvigyem, úgyhogy nem elképzelhetetlen, hogy a következő számban még foglalkozok egy kicsit vele!

AZ ELEMEK HARCA

A fenti főcímet akkor szó szerint is lehet venni, mivel a játék harci rendszere tényleg a hat alapvető elem küzdelmére épül. A játék szörnyei, karakterei mind valamelyik elementális hatás alá tartoznak. Az egészet leginkább a Legend of Dragoon-hoz tudnám hasonlítani. Azt, hogy milyen elementális kasztba tartozik az emberünk, a menüben láthatjuk a HP-ja mellett (Innate). A hat element a következő: tűz (piros), víz (kék), szél (zöld), villám (sárga), fény (fehér), sötétség (fekete). Értelemszerűen a kékhez (azaz víz) tartozó ellenfeleket a víz ősi ellentétével, a tűzzel kell támadni, a fényt sötétséggel (és persze ez igaz vica versa is), ez egyértelmű. Csak azt nem értem, hogy a szél és az elektromosság miért ellentétei egymásnak? Amúgy harcban az ellenfeleink neve mellett láthatjuk, hogy melyik csoportba tartoznak, és ebből könnyen megállapíthatjuk, hogy mivel érdemes támadni őket. Varázslataink – vagy ahogy a játék nevezi őket Elementjeink – is az említett hat csoport valamelyikébe tartoznak. Az Elementekről a következőket kell tudni: mindenekelőtt lépjetek a menübe és nézzétek meg az Elements opciót. Az Allocate pontot választva tehetünk fel szereplőinknek Elementeket. Minden karakter – mint a FFVII-ben a fegyvereken a nyílások – rendelkezik blokkokkal, amelyekbe az Elementeket, azaz a varázslatokat helyezhetjük. A bal oldalon látjatjuk a blokkokat, felül pedig, hogy hány blokkunk van. Legfelül



találjuk, hogy az adott blokk hányas Element Level alá tartozik. Az első oldalon van az 1-es szint a másodikon a 2-es a harmadikon a 3-as stb. Összesen hét Element Level szint van. A szintek azért fontosak, mert nem lehet a varázslatainkat össze-vissza rendezgetni a blokkokban. Mindegyik Element alá – a kép jobb alsó része – oda van írva egy szám, ez lehet LV.1-től 7-ig. Ha egy element a LV1-es csoportba tartozik, rakjuk az abba a blokkba, amelyik az Element Level 1 alá tartozik. Ha LV2-as szintű, akkor az Element Level 2-es oldalra rakjuk a varázslatot és így tovább. Magasabb szintű varázslatot nem érdemes alacsonyabb szintű blokkba rakni, mert csak veszít az erejéből az adott mágia – egy mínuszjel jelenik meg, ha rossz helyre raktuk. Fordítva viszont már kellemesebb a dolog. hisz ha egy LV2-es Elementet berakunk egy Element Level 4-es oldalra. akkor +2-vel nő az ereje és a szintje. Kezdetben egyszerű lesz a dolog, hisz az Element Levelünk csak a 2-es szinten fog állni, de ahogy fejlődünk egyre másra fognak kifejlődni az új blokkok és Element Level-ek, így sok gondot fog okozni, hogy eldöntsük, milyen varázslatokat szereljünk fel. Ezenkívül, minden emberünk rendelkezik három speciális varázslattal, ezeket nem is lehet kivenni a blokkokból. A három varázslatból kettő automatán ki fog fejlődni, a harmadikat és egyben a legjobbat külön MINDEN embernek meg kell szerezni kisebb kalandozások árán. Ez 44 emberre levetítve elég sok elfoglaltságot ígér, de a karaktereknél majd leírom, hogy lehet a legjobb támadásaikat felvenni. Ez a rendszer egyébként kísértetiesen emlékeztet a FFVII limitjeinek megszerzésére, hisz ott is a 4-es limiteket külön minden embernek meg kellett találni. Apropó, a három speciális támadás közül az első az Element Level 3-as, a második az Element Level 5-ös, míg a legjobb – amit külön a menüből oda is kell adni az embereinknek – az Element Level 7-es oldalon helyezkedik el. Az ELV. 7-es varázslatok tényleg nagyon erősek, nem véletlen, hogy kicsit körülményes őket megszerezni, de nem kétséges, hogy érdemes. Az Elmentek felhelyezésénél vannak speciális esetek is. Vannak olyanok, amiket csak egy megadott blokkba rakhatunk fel, és olyanok is melyeket csak egy bizonyos elementális hatás alá tartozó embernek. De hogyan is használhatunk Elementeket? Erre a kérdésre a harc alatt kapunk választ. Az ellenfeleket 3 erősségű támadással támadhatjuk meg: gyengével, közepessel és erőssel. A gyenge támadással nem sebezhetünk nagyot, de az esély, hogy betalálunk (a támadás mellett van megadva %-ban) nagyon nagy. A gyenge támadás 1 pont tölt – a pontokra van szükség, hogy használhassunk Element-et. A közepes támadás már erősebb ám kisebb a sikerességének az esélye, de 2 ponttal leszünk gazdagabbak, ha betalálunk. Az erős támadás nagyon sokat sebez és 3 pontot ér, ám a legkisebb az esélye, hogy sikerül. Amúgy a betalálás %-a mindenegyes találatnál nő. Összesen annyi pontot szedhetünk össze, ahányas szintű az Element Level-ünk. A legmagasabb szint – ahogy azt már mondtam – a hetes, tehát maximum annyi pontot gyűjthetünk be – de csak akkor, ha már kifejlődött. A pontszám szerint csinálhatjuk meg a varázslatokat. Tehát ha négy pontunk van akkor a ELV. 4-es varázslatokat, ha öt, akkor az ELV.5-ösöket idézhetjük meg, és így tovább a többi szinttel. Fontos, hogy minden mágiát egy harcban csak egyszer lehet használni! Ha a harcok végén marad némi pont, amit nem használtunk el akkor azt felhasználhatjuk embereink begyógyítására. Erről eszembe is jutott, hogy a menüben az Elements ponton belül a Use-zal különféle gyógyításaikat használhatjuk el. Harcban van még egy kijelző, amiről nem szóltam, ez a Field Effect. Ez aszerint változik, hogy milyen színű Elementeket használunk. Lesznek majd Summon Elementek (szörnyeket és isteneket hívhatunk vele, mint a FF-ban), melyeket csak akkor használhatunk, ha az egész Field Effect egy színben pompázik – ilyen a Frog Prince nevű támadás, amivel egy óriás békával megtámadhatjuk az ellenfelet, de csak akkor, ha az egész FE kék színű. A Summonok a legerősebb Elementek, elég kevés is van belőlük és nehéz őket megcsinálni, mert egy bizonyos színűre festeni az egész FE-et nagyon körülményes, az ellenfelek mindig átszínezik. Amúgy a harcban mindig elkell telnie egy kis időnek, hogy támadhassunk, ezt alul a csík jelzi. Teljes erőbedobással csak akkor lehet támadni, ha a csík maximumon van.



NÉHÁNY ÉRDEKESSÉG

A játékban nincs hagyományos karakterfejlődés, tehát nem lépünk szintet és nincs tapasztalati pont sem. Harcok – főleg a nagyobb dögök, tehát a főellenségek – után a HP-nk, erőnk, védekezésünk és a többi értékünk mindig nőni fog egy kicsit. Így fejlődünk az egész játékban és szerencsére azok a karakterek is, akiket nem használunk harcban, így bármikor cserélgethetjük az embereinket. A főellenségek legyőzése után kapunk mindig egy csillagot, a menüben láthatjuk, hogy mennyi van. Igazán akkor fejlődünk, ha szerzünk csillagot, és néhány ELV.7-es támadás megszerzéséhez is kell, hogy sok legyen.



Fontos a felszerelés vásárlás a játékban. Ezt hasonló rendszerben tehetjük meg, mint a FFVIII-ban. Ez azt jelenti, hogy mindegyik, cucchoz amit meg akarunk venni (legyen az ruha, vagy fegyver), pénzen kívül szükségünk van meghatározott anyagokra is. Ezek az anyagok az Equip menüben lesznek (az Accessories-nél lehet őket megnézni) és egy jel van előttük. Azt, hogy milyen anyag kell egy felszereléshez, a boltban úgyis kiírják. Egyébként az anyagokat tonnaszámra fogjuk kapni, harcok után és a dobozokból is, persze az igazán jó anyagokat külön meg kell szerezni.

Természetesen a CC-ban is vannak Key Itemek, amik a legfontosabb tárgyaink mindegyik RPG játéknál. Itt is így van ez, ám most nem használhatjuk automatán történet szerint ezeket, hanem elő kell őket venni. Ezt a Négyzettel tehetjük meg, és kiválasztva használhatjuk. Így kell tárgyakat odaadni embereknek – ha nem kell nekik, úgyis szólnak, vagy esetleg csöndben maradnak – tehát oda kell melléjük állni. Az Astral Amulet-et és a legfontosabb ilyen eszközeinket is így kell használni.

Nagyon fontos, hogy harcból el tudunk menekülni méghozzá 100%-os sikerességgel, és nemcsak az egyszerű szörnyek, hanem a főellenségek elől is! Ez azért fontos, mert ha valamelyik keményebb szörny elkezd szívatni, akkor mielőtt még meghalnánk, menekülünk el és rendezzük újra a sorainkat. Főleg a mindenkit gyógyító varázslatokat adogassuk oda embereinknek az ELV.4-es, 5-ös és 6-os oldalakra! Végül egy jó tanács: soha ne rakjunk a csapatba két ugyanolyan elementális csoportba tartozó embert, mert később könnyen megszívhatjuk, ha az ellentét párhoz tartozó szörnyet találunk!

VÉLEMÉNY

A Chrono Cross maximálisan elnyerte a tetszésemet. Szerintem ez a legöltetesebb történetű és játékmenetű PlayStation RPG játék. Olyan fordulatok vannak a történetben és annyira tartalmas az anyag, hogy legtöbbször csak hüledezve és csodálkozva néztem magam elé, és azon gondolkoztam, hogy ilyen nincs! Tartalmilag azt hiszem a 44 karakter (plusz ugyanennyi megszerezhető speciális varázslat), a 11 megnyerés és a kb. 60-70 órás hosszúságú játékidő elég érvnek kell lennie a stuff mellett. Ezen felül grafikailag az egyik legjobb PS játékok között van a Chrono Cross. Gyönyörűek a helyszínek, a városok (tényleg csak a FFIX szebb nála egy kicsit, de annyira minimálisan, hogy legtöbben észre se fogják venni a különbséget) és a karakterek is jól néznek ki. A harc grafikája is nagyszerű a komolyabb varázslatok lenyűgözően néznek ki. A karakterek például a harcban nagyon jól ki vannak dolgozva – nézzük meg őket a Status képernyőn, tök jók nem!? Nekem személy szerint nagyon tetszett a világtérkép. Igaz, hogy rajzolt grafikával készült, de így legalább nagyon szép lett, és nem veszettül pixeles, mint a FF sorozatban.

A játék zenéit Yasunori Mitsuda komponálta, aki az első résznél is közreműködött. Mit mondjak remek, mondhatni művészi munkát végzett! Azt olvastam, hogy néhány zenét az első részből vett át a rajongók kedvéért, mondjuk ezt nem tudom 100%-ig megerősíteni, mert a Chrono Trigger-rel nem sokat játszottam – az emulátor mindig lefagyott. Egyébként a zenék tényleg nagyon jók (sőt csodásak), például az Another World térképének zenéje egyenesen szívszorongató azzal a csodás hegedűjátékkal.



Tetszett továbbá, hogy a játék nehézsége remekül el van találva. Ha nehezebb lenne, akkor már játszhatatlan volna, ha viszont könnyebb, akkor már túl könnyű, tehát tökéletes a játszhatóság. Amikor meghaltam akkor csak magamat okolhattam, soha nem a játékot és ilyen ritkán van. Egyébként mostanában szerintem nagyon könnyűek az RPG-k, tehát jó néven vettem egy kicsit keményebb kihívás a CC-nál. A filmekről nem is tettem említést pedig kimagasló minőségűek, talán a legjobbak, amit PS-ön lehet csinálni – némi túlzással, mert a Final Fantasy IX filmjei talán még ennél is szebbek.



Én a Chrono Cross-t mindenkinek tudom ajánlani azoknak is, akik eddig vonakodtak az RPG játékoktól, mert ilyen csodás történetű, tartalmú, zenéjű, grafikájú játék nem sok van. Aki pedig szereti ezeket stílusú programokat, azoknak nem szabad kihagynia, mert lemaradnak a 2000. év legjobb RPG-jéről! A SquareSoft túlszárnyalta önmagát, mert a Chrono Cross-nál már nem tudom, hogyan lesznek képesek ötletesebb történetet írni, függetlenül milyen gépre is teszik. Nem is mondok többet, úgyis csak szuperlatívuszokban tudnék beszélni a játékról, inkább elkezdem a részletesebb karakter listát.

KARAKTEREK

Az alábbiakban tehát elkezdem a karakterek és az ELV.7-es támadásaik megtalálási helyét. Mivel 44-en vannak ezért kizárt, hogy ebben a hónapban végezzek vele. Lássuk az első 14-et, a többieket majd legközelebb. Majd elfelejtem mondani, hogy az ELV.7-es varázslatok



felvételekor MINDIG legyen a csapatunkban az, akinek fel akarjuk venni a mágiát, különben nem kapjuk meg – azt hiszem ez nem vonatkozik azokra, akiknek csillagok gyűjtésével kell támadásokat szerezni. Mindenhol ugyanis nem fogom elmondani, hogy legyen az illető velünk.

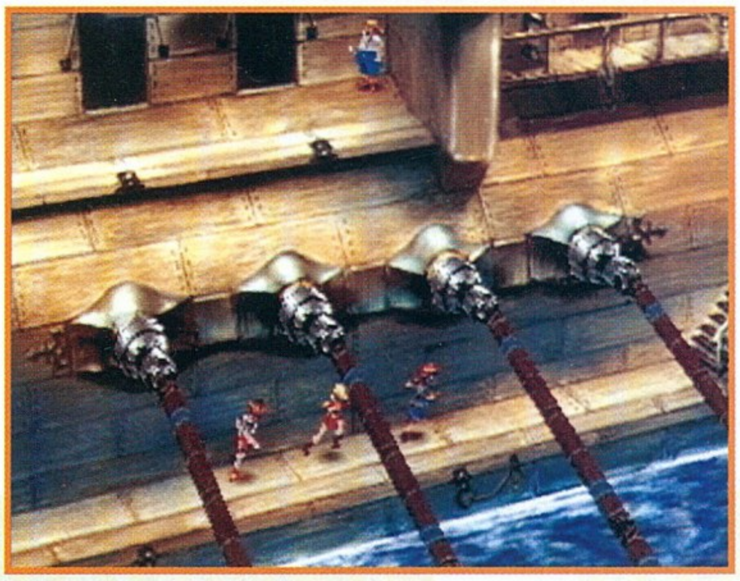
1 - Serge: A játék főszereplője tehát erős figura. ELV.7: Szedjünk össze 35 csillagot.

2 - Mojo: A Home World-ben a játék kezdetén Arni-ban beszéljünk az egyik házban a halásszal, aki ad egy Shark Tooth nevű cuccot. Az Another World-ben Arni-ban, menjünk ugyanennek a halásznak a házába, és vizsgáljuk meg a (ezt egyben ne olvassátok el!) faszobrot. Ezután adjuk a szobornak a Shark Tooth-ot, aki megelevenedik és csatlakozik hozzánk. ELV.7: Home World-ben beszéljünk Arni-ban Mojoy-jal aztán az Another World-ben, sorrendben beszéljünk: Lasery-vel, Aurey-vel végül Lichey-vel.

3 - Kid: Miután átcsúszunk az Another World-be, kérjük meg, hogy csatlakozzon. Ha elutasítjuk, később vehetjük fel. ELV.7: Menjünk vissza az égő házban az első szobába és írjuk be kódnak, hogy LARA.

4 - Leena: Cape Howl-ban, miután elvertük Solt és Peppor-t, mondjuk Kid-nek, hogy NE jöjjön velünk. Menjünk vissza Arni-ba és aludjunk a házunkban, akkor csatlakozik. Kid-et később felvehetjük. ELV.7: A Home World-ben, mikor azt kérdezi hogy "Emlékezünk e arra a napra" mondjuk, hogy "Igen". Később, mikor Serge újjászületik, beszéljünk Leena anyjával Arni-ban – elfelejtettem, hogy melyik világban...

5 - Pierre: Terminában, mikor keressük az utat a Viper Manor-ba három karakter közül választhatunk, de nem közvetlen módon. Pierre az egyikük. Ha egyet felveszünk a másik kettőt már nem lehet, csak a New Game+-ból indítva a játékot. Ezért is kell háromszor végigvinni, hogy meglegyen az összes karakter. Szóval Terminában beszéljünk Pierre-rel a kovács házának szobájában. Ezután keressük meg a Hero Medal-ját – a gyereknél van, aki futkározik a ház közelében – és adjuk oda neki. Ha felvesszük, Nikki-t és Guile-t nem lehet felvenni, egyébként első végigjátszásnál őt érdemes magunkkal vinni. ELV.7: Mutassuk meg neki a Prop Sword-ot – ez egy Key Item.



6 - Guile: Terminában Viper szobrát tisztogatja. Beszéljünk vele először ott aztán a bárban és kérjük meg, hogy vigyen a Manor-ba. Természetesen Pierre és Nikki ilyenkor nem választható és ne is beszéljünk velük.
ELV.7: Egyszerű, "csak" 35 csillag kell hozzá.

7 - Nikki: Terminában beszéljünk Mikivel, majd Nikki menedzserével Slash-sel. Ők megkérnek arra, hogy keressük meg Nikki-t aki a Shadow Forest-be ment. Irány utána. Az erdőben megtaláljuk, meg kell menteni néhány szörnytől. Ilyenkor Pierre-t és Guile-t nem lehet felvenni. ELV.7: Az Another World-ből származó Nikki-vel a csapatunkban beszéljünk Nikki-vel a Home World-ben az S.S. Zelbes-en.



8 - Draggy: A játék elején (Another World-ben) Fossil Vally-ben találunk egy nagy tojást, vegyük fel. Később a Home World-ben egészen pontosan Fort Dragoniában menjünk le a földszintre, ahol találunk egy keltetőgépet. Rakjuk bele a tojást és kikel Draggy a kis sárkány, akit megkérhetjük, hogy csatlakozzon. Sajnos előbb nem lehet felvenni, mert az Another World-ben nem működik a keltető. ELV.7: Another World-ben menjünk Fossil Vally-be, ahol megtaláljuk.

9 - Poshul: Vegyük fel Arni éttermében a Heckran Bone-t, ezt adjuk oda Poshul-nak – később csatlakozik. ELV.7: Beszéljünk Leenával, miután Serge újjászületett.

10 - Greco: Mikor Kid megmentésén fáradozunk, beszéljünk vele Terminában a saját házában. ELV.7: Menjünk a házába a Home World-ben és beszéljünk az ott található személlyel.

11 - Harle: Történet szerint csatlakozik, de aztán elhagy minket. ELV.7: 25 csillagot szerezzünk be.

12 - Sprigg: Történet szerint csatlakozik, amikor oda kerülünk a dimenziójába. ő kivételes karakter, mert szörnyekké tud átváltozni – ezért kicsit hasonlít GAU-ra a FF6-ból –, tehát nincs ELV.7-es támadása. Később egyre erősebb szörnyekké tud átalakulni, ha csapatban tartva megtanulja.

13 - Funguy: Talán ő a legszórakoztatóbb karakter az összes közül. A Home World-ben menjünk Terminába Lisa üzletébe. Itt a szobába nézzünk körül. Bent Lisa jelenik meg és közli, hogy apja a Shadow Forest-be indult, mert imádja a gombákat és ott nő néhány kiváló példány. "Még a végén átváltozik gombává" mondja viccesen Lisa, aztán távozik. Irány Shadow Forest, ahol a kis vízesés alatt megtaláljuk a férfit, aki egy kincset akar nekünk adni cserébe, ha hozunk neki egy különleges gombát. Menjünk beljebb az erdőbe, ahol találnunk kell egy gyereket, aki elveszett apját keresi. Itt ezen a képernyőn egy bogár ugrál, kicsit zargassuk meg (a képernyő jobb alsó sarkában), erre kiugrik a gondatlan apa és hálából amiért segítettünk neki, nekünk ad egy gombát. Ezt vigyük Lisa apjának, aki jóízűen megeszi és lásd csodát átváltozik gombaemberré...HAHAHAHA! Persze minket okol, de aztán abban reménykedve, hogy talán a Frozen Flame visszaváltoztatja csatlakozik hozzánk.
ELV.7: Térjünk vissza oda, ahol találunk egy gombát. Funguy megakarja enni – hátha visszaváltozik – ám a kis gomba életre kel és tiltakozik, amiért az apja fel akarja falni. Ugyanis a mini gomba Funguy gyermeke – a gombaember elszórta a spóráját és azért született a gyerek.

14 - Lynx: Nem mondok semmit, majd meglátjátok. ELV.7: Gyűjtsünk be 35 csillagot.
Fájó szívvel mondom, de sajnos csak ennyi fért ide, de nem baj a következő hónapban jön a folytatás!

Veres Miki

CHRONO CROSS

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HIHETETLENÜL ÉLVEZETES TÖRTÉNET EGYEDÜLÁLLÓ JÁTÉKMENETTEL ÖTVÖZVE
× ROSSZ???

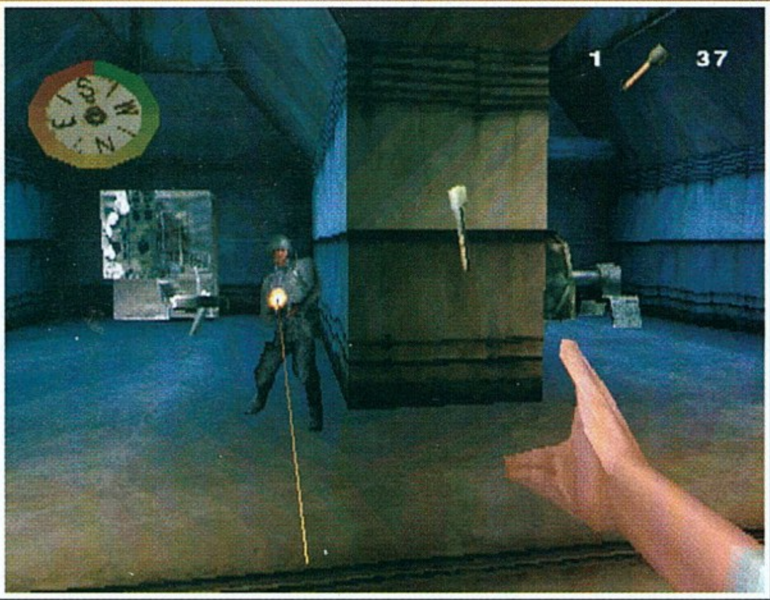
98%

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

VIVA LA FRANCE!

Szerintem az egyik legnépszerűbb játékstílus az FPS, azaz a First Person Shooter, magyarul az első személyű lövöldözős játék. A legelső ilyen játék az ID által kiadott Wolfenstein 3D volt, még a Hercules monitorok idejében, ebből következik, hogy nagy valószínűséggel ez a név manapság csak a nagyon öreg motorosoknak cseng ismerősen. Pedig de jó kis játék is volt az! A nagy áttörést azonban nem ez a program, hanem a Doom hozta, és tette világhíressé a céget, és magát a stílust is, még valamikor 1992-ben. Ez volt az a játék, ami elindította a lavinát, amit a mai napig sem lehet megállítani, mert az embereknek tetszett hogy első személyből láthatták az eseményeket, és így teljesen beleélhették magukat az akcióba. (Még a Vészhelyzet orvosai is ezzel játszottak.) A haverokkal mi is addig nyomtuk ezeket a hatalmas játékokat, amíg mindent nem teljesítettünk 100% százalékra. Sokan vagyunk, akik mind a mai napig is jól tudjuk, mit jelentenek azok a misztikus kifejezések, hogy IDDQD vagy az IDKFA, igaz? Az akkori 16 bites konzolok azonban nem voltak hardverileg annyira erősek, hogy megfelelő platformként szolgáljanak a FPS-eknek. A nagy nyomás hatására azonban végül a Nintendo mégis kiadta még SNES-re a Wolfenstein-t és később a Doom-ot is. Erre a Sega 'rákontrázott a saját verziójával, asszem' 32X-en, ami egy Megadrive kiegészítő volt. Aztán végre valahára megjelentek a 32 bites konzolok. Most hogy így gondolatban visszapörgetem az időt, ahhoz képest, hogy milyen régi gép már a Playstation, nem mondhatnám, hogy az eltelt idő alatt nagyon sok belsőnézetes lövöldözős játék készült volna rá. Pedig a gép megjelenésével szinte egy időben kiadták a Disruptor-t, az Alien Trilogy-t, a Doom-ot és Final Doom-ot. Ami azt engedte sejtetni, hogy a PS már elég erős hardverrel rendelkezik, és a cégek is rendszeresen fejleszteni fognak ember szimulátorokat. Aztán az erős kezdés után, néhány gyenge próbálkozástól eltekintve, nagyon hosszú ideig semmi érdemleges nem jelent meg, tisztelet a kivételnek. Végül csak észbe kaptak a cégek, és a tavalyi év végén a semmiből tűnt fel a Medal of Honor. A Dreamworks játéka főleg a témaválasztásának és a fantasztikus hangulatának köszönheti a sikereit, mert egyébként szerintem egy nagyon egysíkú, egyszerű kis program, nagyon-nagyon sok hibával. Gondolom, akik nem ismerik a játékot, most azt kérdezitek, hogy miről is szólt? Erre egy mondatban meg tudom adni a választ: nácikat kellett benne gyilkolni. **(Itt volt Csipinek egy kisebb okfejtése, amit SAJNOS cenzúráznom kellett!)** Na mindegy, amiről most kellene beszélnünk, az a MOH új része a Medal of Honor: Underground.





FÖLDALATTI MOZGALOM

Az alapfelállás ugyanaz most, is mint az előző részben, és mégis teljesen más. Ellentétben az első résszel, amiben egy amerikai katonát alakítottunk, most egy francia női ellenálló bőrébe bújva kell megakasztanunk a német haderők erőteljes menetelését. Tehát a játék a francia ellenállási mozgalom szemszögéből mutatja be a II. Világháború eseményeit. Ez rögtön magával is hozza azt a szomorú tényt, hogy a kommentátorok valami katasztrofális francia akcentussal törik az angolt. Soha nem voltam oda a csigazabálókért, sem a röfögő kiejtésükért (ebben egy bizonyos békekötésnek volt nagy szerepe), mert valami borzadály, épp ezért a bevezető videón kívül egyet sem néztem végig. Egyébként is mind ugyanolyan, régi fekete-fehér felvételek vágtak össze, amik azért sejtetni engedik, milyen is lehetett egy igazi háború. Még valami, ha nem nyúlsz a joyért, egy jópofa mixben lesz részed, amiben végigmutogatják a háborús Franciaország turistacsábító látványosságait. Na, ezen például jót röhögtem. A játék design-ja marad a régi, csak most nem egy főhadiszálláson vagyunk, hanem a lázadó erők egyik titkos bázisán. Innen lehet a különböző opciókat megnyitni. Kezdjük a Gallery-vel: ha sikeresen végigviszel egy missziót, itt tudod újra megnézni a videókat, és még annál is többet. Ugyanis végig lehet pörgetni pár képet az adott pályáról is, pl. hogy készültek az ellenfelek, a szintek térképei, de van egy csomó érdekesség is. De ha mondjuk a készítők listájára vagy kíváncsi, azt sem csak úgy lenyomja a gép, hanem előtte egy igazi, még ma is élő női kém mondja el a szokásos titkos ügynök dumát: hogy nincs neved, nincs családod, te nem létezel, és ha megbuksz, mi nem ismerünk. Azért jobban belegondolva, ez elég durva.



IRTSUK KI EGYMÁST

A játékot lehet ketten egymás ellen is nyomni, pár külön erre a célra tervezett pályán. Mielőtt nekikezdenétek, kiválaszthatjátok a fegyvereket, és a szabályokat. Lehet időre játszani és bizonyos számú győzelemig. Számos különböző karakter közül szelektálhattok, van néhány extrém is, igaz tulajdonságaikban semmi különbség sincs köztük. Itt említeném meg, hogy egy-két kivétellel, mint például a nyílpuska, nagyjából ugyanazokat a fegyverek kapjuk, mint a MOH-ban. A legnagyobb baj ezzel a játékmóddal, hogy valami iszonyatosan lassú, és most ezt nem úgy kell érteni, hogy berángat vagy szaggat a grafika, hanem egyszerűen alapban gyenge a sebesség.





Nem értem miért nem lehetett, úgy megcsinálni, mint mondjuk a Quake 2-öt, vagy miért nem lehet link kábellel játszani. Én ezt a kínlódós deathmatch-et gyorsan el is felejtettem. Szerintem tragikus. Térjünk inkább vissza a mozgalom főhadiszállására, és nézzük meg, mit is lehet itt még csinálni. Például elmentheted az eredményeidet a memóriakártyádra, egy jópofa morzekészülék segítségével. Vagy a játék különböző paramétereit állítgathatod az OPTIONS-ben. Ezen belül, ha nincs kártyád, kérhetsz kódszavakat is. Babrálhatsz a nehézségi fokozattal, vagy a hangokkal is, de a behozott csalásokat is itt veheted szemügyre. Az egyetlen pont, amit külön is kiemelnék, az az irányítás. Öt különböző gombkiosztás közül tudsz választani, és meg nem tudnám mondani, hogy ezek közül melyik a legpraktikusabb. Próbáljátok végig mindet, és amelyik a legjobban kézre áll azon maradjatok. Arra viszont nagyon figyeljetek oda, hogy olyat válasszatok, amiben lehet egyszerre mozogni, célozni, és lőni is, mert vannak olyan konfigurációk is, amiben el kell engedni a "nézelődést" hogy lőni tudjál. Azt pedig remélem, nem kell külön részleteznem, hogy ha



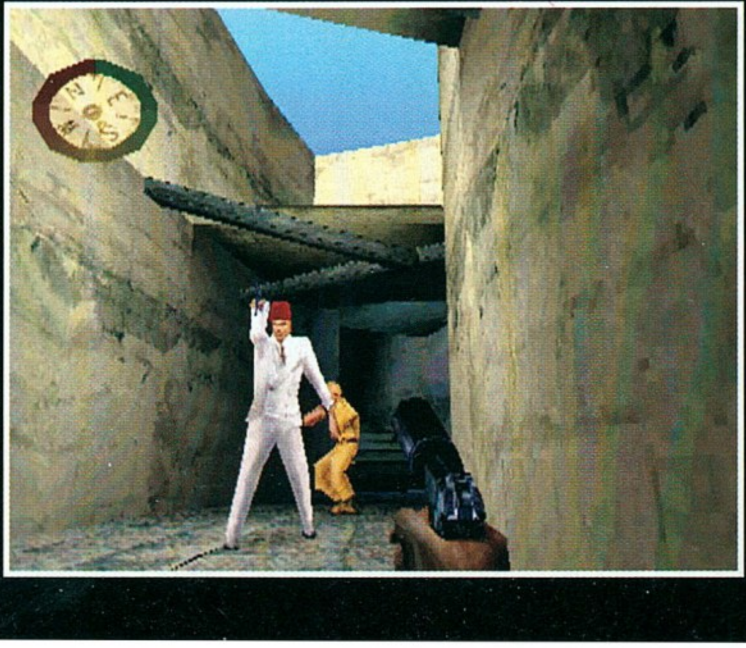
közben csak egy milliméterrel is arrébb áll az ellenfél az hova vezet. Egyébként nekem egyik sem jött igazán be, jobban örültem volna, ha saját magam állíthattam volna be a kontrollert. A joy mellett található öt opciót is (zoomolás, könnyű célzás, rezgés stb.) mind állítsátok át ON-ra.

A HÁBORÚ BORZALMAI

Mielőtt elkezdenél egy missziót, mindig láthatsz egy rövidebb videót. Majd jön a részletes eligazítás, és az adott pálya feladatainak az elmagyarázása. Töltés, és máris fegyverrel a kézben az akció sűrűjében találod magad. Indulj el, és ölj meg mindenkit, akit csak látsz. Ha valamit a gyilkoláson kívül is csinálnod kell, a gép erre előzékenyen figyelmeztetni fog egy felirattal. Ezt én nagyon idegesítőnek találtam, mert még azt is kiírja, hogy nyisd ki az ajtót, és már rég bent vagyok a szobában, amikor a felirattól még mindig semmit nem látok. Egyébként bármit is akarsz tenni, ajtót nyitni, használni, kapcsolni, elvágni, indítani, átnyomni, felvenni valamit, fegyvert tölteni, azt mind az akció gombbal tudod végrehajtani. A feladatok általában baromi egyszerűek, és épp ezért baromi unalmasak is. Szinte minden második pályán fel kell robbantani valami objektumot, vagy járművet. Esetleg felszedni valamit. Mindegy, ha valamit elhagynál, a pálya vége előtt szintén egy felirat figyelmeztet rá, ebben az esetben menj vissza, és nézd meg, hogy mit felejtettél ki. Itt csak annyit jegyeznék meg, hogy szerintem a feladatok nagy része egy nagy KAMU, és csak azért vannak a játékban, hogy ne csak az esztelen lövöldözésről szóljon az anyag. Ha már nincs mit csinálnod, amit csak tudsz, lőj szét a pályán, hátha... Azért volt egy-két újítás is az előző részekhez képest, például tankok megsemmisítése, vagy légvédelmi ágyúk felrobbantása. Már az előző részben is voltak olyan pályák, ahol álruha használatával kellett bejutni, ilyenekkel most is találkozhatunk, elsőként az észak-afrikai helyszínen, ahol egy fotós cuccait kell lenyúlni, és a papírjait felhasználva továbbmenni. Az egyik legjobb poén a játékban a fényképezőgép használata! Ugyanis amint meglátják a németek a masinát, egyből feltörnek belőlük a fotómodell hajlamaik, és különböző idióta pózokba vágják magukat. De a fényképezőgépet másra is használhatjuk, segítségével néhány pillanatra elvakíthatjuk ellenfeleinket. Az előző részhez hasonlóan sok helyen el lehet foglalni a németek lőállásait is, és a saját fegyverükkel kifüstölni őket, szintén van távcsöves puska is. A németek egyébként a már megszokott módon anatómiailag lettek felépítve, azaz a találatokra úgy fognak reagálni, ahogy azt az életben is elvárhatnánk. Sokszor már fel sem bírnak állni, és a földön összegörnyedve viszonozzák a lövéseket. Ettől aztán el is dobtam volna az agyamat, hátha visszadobják, ha ugyanez nem lett volna százszor jobban kivitelezve a lassan 3 éves Goldeneye-ban is. Ráadásul ez a játék teljesen vérmentes. A pálya végén aztán a gép szépen értékeli a teljesítményedet, és kapsz egy osztályzatot is. Külön számon tartja azt is, hogy mennyit lőttél mellé, illetve a különböző testrészekre. Ez már csak azért is röhejes, mert lehetetlen pontosan célozni, a fegyvereknek túl nagy a szórása, és sokszor hiába van valami a célkeresztbe, mégsem találjuk el. Ezzel el is érkeztünk a cikk utolsó részéhez, amiben azt próbálom majd elmagyarázni, hogy miért küldtem el a készítőket a durva édesanyjukba oly sokszor. Ami a legidegesítőbb volt, hogy szinte mindenbe be lehet akadni, az összes tereptárgyon meg lehet ragadni. A másik nagy hiba, hogy a pályák akárhol is játszódnak, annyira lineárisak, hogy LEHETETLEN elakadni vagy eltévedni rajtuk, folyton csak folyosószerű részeken mászkálunk. Tizenegynéhány pályát játszottam végig, cirka két óra alatt, és soha nem kellett elgondolkodnom semmin, mindent elsőre sikerült teljesítenem, a játékban épp ezért nincs különösebb kihívás, és uncsivá válik. A figura mozgása elkeserítően lassú, és akkor még a többi programozási hibáról nem is beszéltem. A textúrák átlátszódnak, az ellenfelek már a falon keresztül kiszúrnak, többször előfordult, hogy valamilyen tereptárgyon keresztül is sikerült meglőniük. Néha eltűnik a fegyver a kezünkben, vagy az ellenfelek lefagynak egy másodpercre, mert a gép nem tudja kiszámolni, hogy melyik mozgásfázis is következik. Elvárható lett volna, hogy a hibák azon részét, amik az első részt is jellemezték, legalább kijavítanák, nem pedig újabbakkal tetézzék. Lehet, hogy szét fogtok szedni, de én nem tudok olyan pozitív hangnemben beszélni erről a játékról, mint anno a Martin, és a hibái felett sem tudok szemet hunyni. Ebben a kategóriában ugyanis nagyon finnyás vagyok, és nem fogok túlértékelni csak azért egy játékot, mert ez a Medal of Honor 2, és PS-en jelent meg. Ha most 1997 lenne, azt mondanám ez egy bomba anyag, a hibái ellenére is. Jelen pillanatban azonban csak annyit mondhatok, hogy a FPS terén igencsak el van maradva a Playstation a vetélytárs platformokkal szemben, és ez nem a gép hibája. Viszont nem akarom ilyen rossz szájízzel befejezni ezt a cikket, mert tudom, hogy ezt a játékot már nagyon sokan vártátok, ezért, hogy valami pozitívat mondhassak: a régi medálos hangulat azért megmaradt, főleg a mesterséges intelligencia miatt. Hiszen itt is ugyanúgy visszadobják a gránátot az ellenfelek, őrködés helyett a földön ülve cigiznek, vagy épp a falat támasztják. Amint meglátnak, üvöltözve figyelmeztetik a társaikat, rohannak a riasztóberendezéshez, rejtőzködnek előled, a klotyón valaki épp a kisdolgát végzi. De az is újdonság, hogy néha a tereptárgyakat igénybevéltével is ki lehet őket nyírni, ezenkívül a zenék és a hangok is nagyon királyak lettek.

CSIPI M LEE





MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS FPS
× CSAK EGY HIBÁKKAL TELESZÓRT KÜLDETÉSLEMEZ

81%

Nem is volt olyan régen, hogy a mozik nagyban nyomatták James Bond legújabb kalandját, melyben többek között két szép hölgyeményt, köztük Sophie Marceaut is megcsodálhattuk. Nos, nem telt el nagy idő és a játékpiacon is fellelhető lett az előbb említett öltönyös úriember és izgalmas kalandjai. Valójában egy vérbeli átiratról van itten most szó, mely igyekszik maximálisan visszaadni a film kaland dús hangulatát és a technika vívmányaiban való csodálkozást. A World is not Enough egy igazi akciójáték, enyhébb kaland elemekkel fűszerezve és mindezt nyakon öntve egy James Bonddal. Bond elég finom szósznak bizonyul, hiszen magával hozta fegyverarzenálját és az összes kütyüjét, melyektől a játékos még ízletesebben fogyasztja majd eme kotyvalékot. Lássuk mi is a helyzet,



ezúttal milyen lehetetlen küldetést kell végrehajtania a mester 007-esnek.

DUPLA NULLA HÉT ÚJRA AKCIÓBAN

Épp, hogy véget ért a film, hősünket máris újra munkába szólítják. Ezúttal kezdésnek egy ultra szuper módon őrzött épületbe kell bejutnia, kijátszani az egész biztonsági rendszert, megölni, aki az útjába áll és így tovább. Szóval tipikus ügynök sztori, aktatáskával és egy halom gépfegyverrel és az azt szívesen használó kommandósokkal. Természetesen az egész egy szépen felépített környezetben játszódik, ezzel a virtuális valóság hatást keltve, hiszen a "first person perspective", vagy ismertebb nevén DOOM-os nézet tényleg olyan érzetet kelt, mintha valóban ott lenne a játékos és ő lenne a szupertitkos ügynök. Ezt az érzetet igyekeztek erősíteni a készítők a felszedhető tárgyak sokaságával, az élethű mozgással és a gombok, kapcsolók, liftek használatával. A nem éppen ellenséges szereplőkkel beszélgethetünk, sőt akár még le is üthetjük őket, bár ez utóbbi nem ajánlatos, mert rögtön játék vége feliratot kapunk, az ártatlanok bántalmazásáért. Nekem ez egy kicsit furcsának tűnt, úgy festett a dolog, mintha ez a Bond a jótevő szamuráj lenne, aki soha a légynek sem ártott a gonosz fiókon kívül. Ha emlékszik még valaki a Commodore 64-es időkre, volt ott egy nagyszerű játék, az Usagi Yoimbo, mellyel néha még ma is eljátszogatok. Szóval ebben egy szamuráj nyulat alakítottunk, akinek a feladata a gonosz tolvaj ninják megfékezése volt. Ha barátságos, ártatlan parasztra emeltünk kardot, Usagi úgy érezte, hogy ő nem érdemes a szamuráj létre és harakirit végzett önmagán. Egy picit eszembe juttatta ez a Bondos "nem bántok senki ártatlant, mert különben Game Over" hozzáállás. Nem nagyon tetszett, mivel első alkalommal már a pálya közepéig jutottam, de még nem igazán volt időm megszokni a gombok kiosztását. A biztonsági őrök elől való menekülés közben, megláttam egy titkárnőt az épületben és gondoltam megkérdezem tőle, merre lehet itt meginni egy capuccinót. Természetesen a beszélgetés helyett véletlenül az ütés gombot nyomtam meg, mire a nő vagy öt métert repült, eltaknyolt és lefejelte a kávéautomatát. Ha másra nem is volt jó a baklövésem, a keresett célt legalább megtaláltam. Igaz kávézni már nem volt időm, mert ha nem jelenik meg a Game Over felirat a bűntettemért, akkor is utolérték volna az épület fegyveres őrei. Szóval ez a szamuráj mentalitás nálam nem jött be.



Mint a fenti példa is mutatja, az egész játék során elég egyetlen baklövést elkövetnünk és máris vége mindennek. Ilyen például az első pálya végi akció, mikor egy táskát megkaparintva el kéne menekülni az épületből. A szobának két ajtaja van, az egyik felől érkeznek a kommandósok, a másik meg a menekülési útvonal. Ha nem megyünk ki időben, vagy nem a helyes ajtón megyünk, akkor elfognak és ismét a már említett feliratot fogjuk látni. Tehát szokjuk meg, hogy jó gyakran fog feltűnni az a fránya kiírás, míg valamennyire beletanulunk a játékba. Ez is mutatja, hogy nem éppen egy könnyű programmal állunk szemben. Az ellenfelek gépfegyverei pillanatok alatt szét képesek szedni egy elegáns öltönyt, tehát nagyon hamar a zérus felé veszi az irányt az energiamérőnk. A játék elindítása után, egy komolyabb várakozást követően, elindul egy inrtó film, mely a játékból és az eredeti filmből lett összevagdosva, kiváló minőségben. Szinte tökéletes TV minőségű képet kapunk, csak néhol látszanak gyengébb torzítások. Egyedül a kép mérete az, ami következtetni enged arra, hogy ez egy Playstation videó. A film megtekintése után a menü fogad, melyben benézhetünk a mozi terembe, ahol a már megtekintett filmeket nézhetjük meg újra, ellátogathatunk a beállításokhoz, ahol az irányítás illetve a memóriakártyával kapcsolatos dolgokat babrálhatjuk, végül, de nem utolsó sorban pedig rányomhatunk az új játék kezdése gombra. Kezdésnek nem érdemes vacakolni a többi menüponttal, hiszen választható videóink még úgysem lesznek, és a beállítások is jól vannak úgy, ahogy vannak, tehát tenyereljünk az új játék gombra. Itt egy küldetés választó képernyő fogad. Kezdetnek csak az első választható, tehát nincs túl sok választási lehetőségünk. Ez az úgynevezett beletanulási akció, ahol belemelegedhetünk a kalandba. Bevallom őszintén, nekem már ez is kisebb nehézségeket okozott, gondolom ez nem meglepő, az elvetemült kávés akcióm után. Természetesen mesélhetnék még, hiszen először a portás nőt is megelektrosokkoztam véletlenül. Utána jöttem rá, hogy vele beszélni is lehet, ám és akkor talán nem támad rám a létező összes őr.









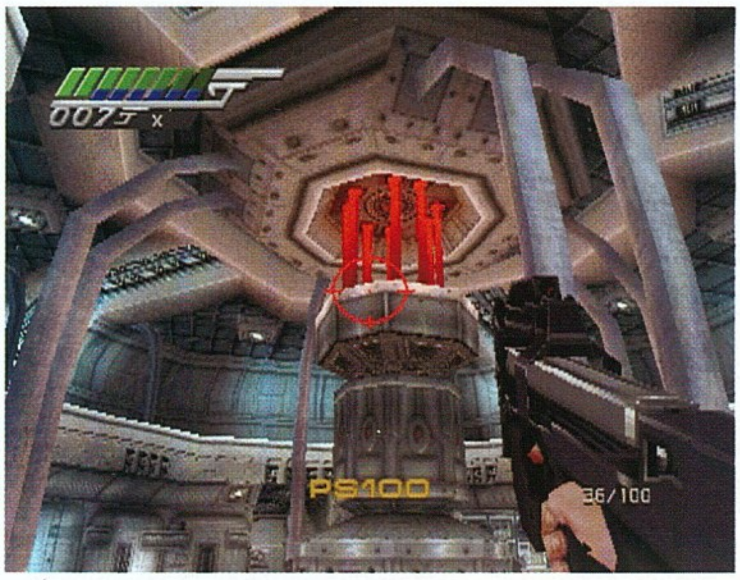
A World is not Enough stílusa leginkább a Rainbow Six-hez hasonlítható, haladunk emberünkkel a pályán, legyilkolunk mindenkit, aki rosszfiú és végrehajtjuk a feladatot. A program grafikai kidolgozása igényes, jól belátható a terep, és a textúrák is a helyükön vannak. Lehet, hogy nem mindenhol van belőlük elég, sőt sok helyen elég puritán a környezet, más helyeken viszont igényes a terep. Szerencsére sikerült eltalálni a helyes arányt, így nem akadozik a program, viszont az irányítással akad némi gond. Nem magával a kezeléssel voltak problémáim, hanem James mozgásának sebessége nem tetszett. Nagyon lassúnak tűnt, a valóságban egy ember, főleg egy titkos ügynök ennél azért jóval gyorsabban mozog. Itt viszont olyan, mintha egy lassított felvétel lenne. Ez rendkívül zavaró a meneküléskor és a tűzpárbajos helyzetekben is. Még oldalazással is roppant nehéz kikerülni a támadást és utána újra bemérni a célpontot. A gombok kiosztása maximálisan lefedi az egész irányítót, nem is lehetett volna ennél több funkciót kiosztani, sőt vannak dolgok, amit csak a menürendszerből érhetünk el, a Start megnyomásával. Ilyen például az inventory, melyből a használható tárgyakat húzhatjuk elő, úgy, mint ujjlenyomat leolvasó (tárgyakról leszedhetjük vele a biztonságiak ujjlenyomatát és rávihetjük mondjuk egy ajtó zárszerkezetére), telepíthető akna, szenzoros mobiltelefon, stb. A Négyzettel és a Háromszöggel válthatunk a fegyverek között, illetve a támadó jellegű tárgyak közt válogathatunk. Ennek tipikus képviselője az elektrosokkos telefon. Van nálunk egy golyóstoll is, mely természetesen nem a rendeltetésszerű használatra hivatott Bond kezében, hanem kiválasztva és X-szel aktiválva megszűri a mágneses sugarakat, így egy fémdetektoron is átsétálhatunk, állig felfegyverezve. Ezt alkalmaznunk is kell, rögtön az első pályán, az épület bejáratakor. Ha fémet érzékelnek nálunk, azonnal beindul a riasztórendszer. Érdekes módon, ilyenkor nem motoznak meg az őrök, hanem azonnal géppisztollyal kezdenek tüzelni ránk. Hát hová halad ez a világ kérem szépen. Mi lenne, na a zsebünkben egy kulcscsomó, vagy a fogtömés miatt indulna be a riasztó, máris szitává lőnének? Ha a Select-et nyomjuk be, egy aktuális SMS-t olvashatunk el Motorola mobiltelefonunkról (enyhe reklámcélzattal). Természetesen ezek az üzenetek csak a küldetések részleteit és a fortélyokat tartalmazzák.



Különösen megnyerte tetszésemet a játék zenei aláfestése, mely egy az egyben a film alapján készült. Ha jobban megfigyeljük az intró vágásait, észrevehetjük, hogy maga a játék is a film vonalait igyekszik követni. A zene nagyon jó minőségű és jól hangszerelt, viszont a hanghatásokkal már nem voltam ennyire jóban. Kifejezetten idegesítő volt, hogy minden tárgynak ez elővétele és elrakása, beleértve a fegyvereket is ugyan az. Két-három fegyverváltás után már kezd idegesítő lenni. Továbbá zavaró, hogy a szereplők, ha beszélnek is a szájuk mozdulatlan, sőt csukva van. Ez egy apróbb kidolgozási hiányosság. Negatívum még, amit a nehézségnél is említettem, hogy a lassúságunk gyakran okozza halálunkat, továbbá, hogy az ellenfelek megállás nélkül termelődnek. Kimegyünk egy szobából, majd vissza és a semmiből ott terem egy kommandós. A grafikai hibák természetesen itt is elő-elő bukkannak, főleg az ellenfelek és a tereptárgyak között jönnek létre érdekes kapcsolatok. Megesett például, hogy egy zárt biztonsági ajtón a szobában bent lévő katona keze valahogy átcsúszott az ajtón és elkezdett lövöldözni, meg hadonászni a karjával. Természetesen jókora sebeket ejtve gyönyörű ruhámon. Igyekeztem viszonozni kedvességét, de valahogy az én lövéseim nem igazán akartak áthatolni az ajtón, így majdnem elvéreztem. Szerencsére az utolsó pillanatban, egy telepíthető akna segítségével kirobbantottam a fickót az ajtóval együtt.

Összességében egy igényes akciójátékkal van dolgunk, mely sajnos egy picit túl nehézre sikeredett, így hát csak igazi veterán kommandósoknak ajánlott. Persze aki érez magában elhivatottságot, hogy órákon át próbálkozzon és nekifusson ugyanannak a missziónak, az nyugodtan szerezze be, mert tényleg szép darab.

Endrédy Tibor



THE WORLD IS NOT ENOUGH

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ IZGALMAS ÉS JÓL VISSZAADJA A FILMEK HANGULATÁT
× PICIT LASSÚ MOZGÁS, BONYOLULT IRÁNYÍTÁS ÉS PISZOK NEHÉZ

87%

Ha jól emlékszem – már pedig bizony jól –, akkor tavaly nyáron úgy kezdtem el a Dreamcast-ről szóló ismertetőmet, hogy sokat, nagyon sokat gondolkoztam azon, miként lehetne megírni ezt a cikket úgy, hogy az mindenkinek jó legyen. Aztán rájöttem, hogy sehogy. Mint ahogyan erre kellett ráébrednem most is. Rengeteg (dez)információ kering ugyanis arról a masináról, amit sokak messiásként várnak, viszont legalább ugyanennyien a pokolba kívánnának. És persze vannak a laikusok, akik mit sem értve az egészből csak pislognak bambán maguk elé, hogy akkor most mi van? Éppen ezért született ez a cikk, hogy beavasson titeket a videojátékozás mikéntjébe...

KONZOL TÖRTÉNELEM: A MÚLT

Mivel hely az nem nagyon van, csak zanzásítva gyorsan elregélem a lépcsőfokokat a kiindulóponttól egészen napjainkig. Ehhez egészen 1991-ig kell visszamennünk az időben, amikor a Sony bejelentette a Nintendo hasonszőrű ténykedésére, hogy egy konzol kifejlesztésébe fogott. A PlayStation-rê keresztelt masinára egészen pontosan 1994 december 3-áig kellett várni, amikor is először lehetett megvásárolni őket Japánban. A dobozka majdnem hogy egy időben jött a másik nagy vetélytársnak termékével, a Sega Saturn-nal. Mindkét gép azzal forradalmasította az akkori piacot, hogy ha nem is először használták a CD technológiát, mégis többre vitték, mint jobb sorsra szenderült társaik. Gondolok itt az Amiga CD32-jére például. Szóval megjelent a piacon a szórakoztatás új lépcsőfoka és valami beindult. Az emberek őrült módjára elkezdték venni ezeket az akkor újgenerációsnak számító konzolokat. 1995 szeptember 9. volt a következő állomás, amikor is Amerikában debütált a szürke dobozka, ami cirka fél év alatt március 25.-ére elérte az 1 millió darabos eladási határt. Itt már látszott, hogy valami elindult és bár a mái végállapotot talán még a Sony-nál sem merte volna senki sem megjósolni, a Satrun a programozhatóság szempontjából alulmaradva, egyértelmű piacvezetővé tette a gépet, amit a később megjelenő Nintendo 64 sem tudott letaszítani onnan. Ken Kutaragi, "a PlayStation atyja" még ebben az évben – tehát 1 évvel a gép megjelenése után – kezdte tervezgetni az első fázisait a PlayStation 2-nek. '98 augusztusában már a 40 milliós határt is átugorva szárnyalt tovább a gép, és számunkra történelmileg akkor jött az első igazán fontos pillanat, amikor 1999 március 2-án végre a sok találgatásnak véget vetve bemutatták a nagyközönségnek a PlayStation 2-est. Hirtelen a PlayStation 2 fejlődött fel újgenerációs konzollá, és már mindenki csak rá várt. Igen ám, csakhogy nem szabad lebecsülnünk azt a Segát sem, aki "szépen csöndben" kifejlesztette PS2 vetélytársát, a Dreamcast-et.

A JELEN

Itt már kicsit besűrűsödnek az események, túrjunk alá tehát részletesebben a dolgoknak! Szóval itt ez a Dreamcast. A technikai adatokat tudjuk. Nem jobb, mint a PlayStation 2. Egyrészt csak a videó memóriája több, másrészt pedig nem tud annyit a gép. A PlayStation 2-nek van egy óriási előnye. Mivel teljesen kompatíbilis az elődjével, így minden egyes játék, illetve minden egyes tartozék csatlakoztatható hozzá. És azért az nem rossz, ha egy induló gépre több, mint 1000 játék közül válogathatsz (ennyinél tart az Európában hivatalosan megjelent játékok száma). Nem beszélve a készülőfélben lévő programokról. Sokan jönnek mostanában azzal a kérdéssel, hogy melyiket érdemesebb megvenni. Mivel dönteni mindenkinek saját magának kell, ezért csak támpontokat tudok Nektek adni. Kezdjük azzal, hogy amikor ez év március 4-én megjelent a PlayStation 2 Japánban, sokak meglepetésére még több darabot tudtak eladni, mint amire számítottak. Ennek a népszerű fogadtatásnak köszönhetően kicsit leterhelődtek a Sony gyárai, és a speciális alkatrészeket gyártó egység, csak jóval lassabban tudta kielégíteni az egyre csak növekvő igényeket. Pont ebből alakult ki az a szerencsétlen helyzet, hogy az amerikai premierre az igényelt 1 millió darab gép helyett csupán 500 ezret tudott szállítani a Sony. Képzelhetitek mekkora sorban állás volt kint a boltok előtt. Megint előkerültek a hálózsákok, hisz aki nem volt elég szemfüles, az bizony lemaradt. Mert ami a statisztikai adatokat illeti, kiderül, hogy az a "fél kiló" PS2-es bizony 1 nap leforgása alatt átvándorolt a vásárlókhoz. Mindez történt október 26-án, s azóta már csak 1 kontinens van hátra: Európa. Mire ezeket a sorokat olvassátok, már túl vagyunk a hivatalos megjelenésen; azonban úgy látszik, ebből most mi fogjuk a legtöbbet szívni. Mivel a chip-ek hiánya folyamatos továbbra is csak vészesen kevés gépet tudnak gyártani. Pedig november 24. jött, és csak jött, ahogyan a bejelentések is. Mivel túl sok az igény, valahogy fel kellett osztani a népeket, s ebben a leosztásban nekünk nem sok jó termett. Mint non európai uniós tagállam, kb. 0-val egyenlő mennyiséget fogunk kapni. Anglia, az egyik legnagyobb – ha nem a legnagyobb – piac is csupán 165 ezer darabra lett kárhoztatva. Amit sikerült a Sony Hungária Kft.-nek kibuliznia, az 120 darab gép volt, amit 165 ezer forintos bruttó áron át is passzolt a kiskereskedőknek. Tehát hivatalosan ennyi gép van az országban, s hogy jól letörjek mindenkit, a közeljövőben nem is várható több.



A JÖVŐ

Na, de akkor mi a megoldás? A Sega igen taktikusan egyre viszi lejjebb az árait, ezzel is ösztönözve a játékosokat, hogy ha már mindenképpen váltani akar az ember fia, akkor azt velük tegye meg. Mert miről szól ez



Csak így lehetett túlélni a gigantikus méretű várakozást, ahogy Ők csinálták: jó hangulat, jó kaják, jó piák, jó nők(?)...



A PS2-t várókra díszkivilágítás vigyázott éjszaka, hajnalban pedig a Sony látta el őket grátisz kaja-pakkokkal, kitartásukért cserébe.



A boldog boltvezető. Van neki vagy 200 PS2-je, persze, hogy vigyorog, mint a tejbetök. Bár még ez is kevésnek bizonyult...



Ez az a polc, amit gondolom senki sem vetne meg otthon a szobájában. 28 tűzforró PS2-es játék...

az egész? Lassan 5 éve a piacon van ez a konzolszéria, kezd elavulni a benne lévő technika, vagy inkább kezdd elavulni az általa nyújtott teljesítmény minősége. Szóval kell egy új gép. De akkor melyik? A Dreamcast most a könnyebb megoldásnak tűnik. Sokan be is mondták a frankót, hogy minek várni arra a drága sz****, amikor itt csillog-villog ez a gyönyörűség, viszont, majd megnézném, mint mondanak mondjuk fél év múlva, amikor a PS2 gazdák fogják azt kérdezni, hogy mit pattogsz a fapados konzoloddal. Az ide érkező levelek alapján kb. ennyire csipheti egymást a két tábor. Mivel azonban ezzel még közel sem ért véget a konzolháború, be kell, hogy számoljak új vetélytársakról is, mint a Nintendo-ról, aki végre szakítva a hagyományaival, CD alapú konzolfejlesztésbe kezdett (ez a GameCube), vagy a Microsoft-ról, akik a PC piac után a túlnyomórészt PC-s alkatrészeke építő Xbox-al próbálnak teret hódítani maguknak. Ez a harc jóval felkészültebb lesz azonban, mint az előző volt. Mindenki tanult a mások eredményeiből, saját hibáiból – sokkal kiforrottabb az egész. Megjósolni szinte lehetetlen mi lesz a csata végkimenetele...

DE EZ A CIKK MOST NEM A PLAYSTATION 2-RŐL SZÓL?

Ja, tényleg. Most vettem csak észre, hogy tulajdonképpen magáról a szerkentyűről még csak egy árva karaktert sem karcintottam a papírra. Szóval a technikai adatok a drága jó Veres Miki összeállításának köszönhetően itt kavarnak valahol, abban meglátjátok, hogy mi a répa van. A gép ugye a játékokon kívül egyedülálló módon lejátssza a DVD lemezeket, ami egyúttal helyettesít egy videót, és egy asztali lejátszót egyaránt. Aztán mivel támogatja a legtöbb hangrendszert, mint a Dolby-t, vagy a DTS-t, már csak erősítőre van szükséged, ha zenélni szeretnél. De miért van annyira mindenki meghalva ezért a PS2-ért? Hát kérem szépen ez pofon egyszerű. Az eddig 75 millió darabban elkelt PlayStaion valamit megalapozott. Minden negyedik amcsi háztartásban megtalálható, mindenki tudja, mi ez, a legismertebb konzol. Evidens, hogy mindenki kapva kapna az alkalmon, ha lehetősége lenne fejleszteni egy ilyen ázsiójú rendszerre. Így nem meglepő az a 270-es szám sem, ami a jelen pillanatban futó fejlesztéseket mutatja. Az tény, hogy nehéz boldogulni a gép kicsit macerás vizuális megjelenítőjével, de ez csak a fejlesztőknek fog galibát okozni, nekünk már csak hátradőlve kell élveznünk a végeredményt... Hogy mit tudunk még csimálni vele? Itt most mondjam az olyan apróságokat, hogy akár vízszintes, vagy akár függőleges pozícióban tartjuk a gépet, mindig a talpán marad? Bár kétség kívül árnyoldalai is akadnak pl.: a Dreamcast-tal szemben. Az internetes játék fogalma, mint olyan még csak az igen távoli jövőben szerepel valamikor, hisz modem az nincs a géphez. Csak úgy, mint a bepasszintható winchester, amire később extra pályákat, kiegészítéseket, mentett állásokat tehetünk. Továbbá valamilyen rejtélyes oknál fogva a PocketStation sem vándorolt át a ferdeszemektől, így piciny mentett állásaink sem tudnak megelevenedni a kártyán a kezünkben. De mindezen hibák ellenére, mint fentebb utaltam rá: a név kötelez – tehát egy dologban biztos lehetsz – ha PlayStation 2-t veszel, biztosra mész, és megkapod a piacon lévő legjobb videojátékot.

Bagó Péter





PlayStation/PSone

CPU:	RISC R3000A 32 BIT 33.87 MHz
Memória:	2 MB RAM
Grafikai processzor:	5 kisegítő Co-processzor
Poligon megjelenítés (összes grafikai effekt bekapcsolása esetén):	360 ezer másodpercenként
Video RAM:	1MB RAM
Adatátviteli sebesség:	132 MB másodpercenként
Lebegő pontok számításának teljesítménye:	66 MFLOPS(?)
1másodperc alatt végrehajtható utasítások száma:	30 MIPS
Zene:	44.1 KHz, 24 csatornás hang, 512 Kbyte RAM
Meghajtó:	2-szeres CD-ROM
Formátumok:	PS CD, audio CD, kiegészítővel video CD
Egyéb érdekességek:	-
Perifériák:	2 joy és memóriakártya bemenet, Serial port

Nintendo 64

CPU:	RISC R4200 64 BIT 93.85 MHz
Memória:	4 MB (bővíthető 8 MB-ra)
Grafikai processzor:	64 BIT 62,5 MHz
Poligon megjelenítés (összes grafikai effekt bekapcsolása esetén):	150 ezer/mp
Video RAM:	3 MB(?)
Adatátviteli sebesség:	500 MB/mp
Lebegő pontok számításának teljesítménye:	100 MFLOPS
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma:	125 MIPS
Zene:	44.1 KHz, 16 Bites PCM, 64 csatornás hang
Meghajtó:	kazetta (nincs töltési idő)
Formátumok:	kazetta max. 32MB kapacitással
Egyéb érdekesség:	bővíthető RAM
Perifériák:	4 joy bemenet, memória bővítő

Dreamcast

CPU:	HITACHI SH-4 128 BIT 200 MHz
Memória:	16 MB
Grafikai processzor:	128 BIT 100 MHz
Poligon megjelenítés (összes grafikai effekt bekapcsolása esetén):	3 millió/mp
Video RAM:	8 MB
Adatátviteli sebesség:	800 MB/mp
Lebegő pontok számításának teljesítménye:	1.4 GFLOPS (1400 MFLOPS)
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma:	360 MIPS
Zene:	32 BIT-es RISC (Yamaha), 64 csatornás hang, 2MB RAM
Meghajtó:	12-szeres GD-ROM
Formátumok:	DC GD (1 GB adat), DC CD, audio CD
Egyéb érdekességek:	beépített 56k-s modem, Windows CE operációs rendszer
Perifériák:	4 joy bemenet, Serial port, Modem

PlayStation 2

CPU:	RISC 128 BIT 294.912 MHz (Emotion Engine)
Memória:	32 MB RD RAM
Grafikai processzor:	128 BIT 147, 456 MHz
Poligon megjelenítés (összes grafikai effekt bekapcsolása esetén):	16-20 millió/mp
Video RAM:	4 MB
Adatátviteli sebesség:	3.2 GB/mp (3200 MB/mp)
Lebegő pontok számításának teljesítménye:	6.2 GFLOPS (6200 MFLOPS)
1 mp alatt végrehajtható utasítások száma:	700 M!PS
Zene:	44.1 KHz vagy 48 KHz (választható), SPU2 48 csatornás hang+szoftwer, 2 MB RAM
Meghajtó:	24-szeres CD-ROM, 4-szeres DVD-ROM
Formátumok:	PS CD, PS2 CD, PS2 DVD (4.7 GB), DVD film, audio CD
Egyéb érdekességek:	I/O processzor (kompatibilissé teszi a gépet a PS1-el): 32 BIT 33.87 MHz vagy 36.864 MHz (választható), 2 MB RAM
Perifériák:	2 joy és memóriakártya bemenet, 2 db. USB, i.Link, Optikai digitális kimenet, IIIPCMCIA kártya bemenet (ez utóbbit lecserélik az európai gépről valami másra)

Ismerős valakinek az a név, hogy Appaloosa? Hát persze, hogy igen, hiszen ők a legígéretesebb fejlesztőcsapat Magyarországon. Többek között az ő nevükhöz fűződik a DC-s Ecco is. Ezúttal egy új autós műfajba vágták a fejszéjüket, de nem akármilyenbe. Bizonyára ismerősen cseng a Wacky név, de he nem az sem baj, hiszen ebből a játékból tökéletesen megismerhetjük és átérezhetjük az eredeti rajzfilm idétlenségét és morbid humorát.





A dolgok ott kezdődtek, hogy valami bugyuta rajzfilmhős agyából kipattant az ötlet, hogy kéne egy versenyt rendezni, amolyan igazi "ágyúgolyó" félét, csak rajzfilmes módra. Hamarosan rá is kaptak az emberek és özönlöttek dögivel. De nem akármilyen versenyzők gyűltek ám össze, hanem a legelvetemültebb és elszántabb emberek érkeztek, akik mindent képesek elkövetni a győzelemért. Éppen ezért, a versenyben nincsenek szabályok, bármit tehetnek a győzelem érdekében, még az ellenfelet is kifüstölhetik. Mindenki őrült módon elkezdte építeni a saját járművét, melyet saját ízlése szerint fegyverzett fel. Jöttek a katonák, ők tankot építettek, a topmodell Barbiekocsiba pattan, az ősemberek kőjárgánnyal szaggatják az aszfaltot, az izompacsirta Forma 1-es autóval támad, az Addams family egy guruló kastéllyal jön, míg Muttly és a gonosz professzor egy rakéta meghajtású szuperkocsival, a Mean Machine-el igyekszik maga mögé puffantani a többieket. Muttly (magyarul Mardel) a professzor társa, aki történetesen egy kutya és valami hihetetlenül hülye röhögése van. Aki egyszer meglátja, soha többé nem felejti el. Ők ketten a csapat fekete bárányai. Minden elképzelhető csalást és szabotázst bevetnek, amit csak ki lehet találni. Természetesen bármennyire is jó az ötlet, mindig besülnek és saját maguk ellen fordulnak a terveik. Mindig a cél előtt robbannak fel, esnek árokba, mennek neki egy fának, stb. Természetesen a többiek sem szentek, minden járműnek megvan a saját fegyvere, melyeket mi is használhatunk a játék során.

A FLÚGOS FUTAM

Kezdetnek egy animációt tekinthetünk meg, melyen bevallom ledöbbentem. Minőségileg nemcsak, hogy megközelíti a rajzfilmét, de attól eltekintve, hogy renderelt az egész még talán meg is előzi. Pontosan ugyan olyan aranyos, mint az igazi. A figurák rajza egy az egyben megegyezik az eredetivel. Semmi kivetnivalót nem találtam benne, hacsak azt nem, hogy egy picit rövid. Miután kiröhögtük magunkat egy nyelvválasztó menübe kerülünk, ahol sajnos minden európai nyelv választható, a magyart kivéve. Ezután következik a főmenü, mely tartogat számunkra egy pár almenüt, név szerint a beállításokat, az új játék kezdését, elmentett visszajátszás megtekintése, illetve egy új elmentése és végül a készítők neveinek listája. Ez utóbbit mindenkinek ajánlom, mert itt bújik ki a szög a zsákból. Ugyanis az egész koncepció, a grafika, a 3D objektumok, a zene, minden magyar készítésű. A készítők megtekintése után irány az Options és tekerjük fel a zene hangerejét, mert rettentően aranyos és hangulatos. Pontosan illik a játékhoz és verseny közben is megadja a hangulatot rendesen.

Miután ezzel a procedúrával végeztünk, jöhet a mélyvízbe ugrás, melyet jelen esetben nevezhetnénk akár pocsolyának is, hiszen a játék nem kíván különösebb szakértelmet. Tehát válasszuk ki, hogy egyedül vagy egymás ellen kívánunk-e játszani. Sajnos a kétjátékos üzemmódban nincs lehetőségünk együtt nyomulni a gép ellen, akár egy igazi versenyben. Csak egymás ellen játszhatunk úgy, hogy csak ketten vagyunk a pályán. Ha egyjátékosként indulunk, akkor lehet egyszerű verseny, vagy bajnokság a játék típusa. Természetesen nyugodtan ajánlom a bajnokságot, hiszen nem különösebben nehéz a játék, sőt én másodszorra végig is vittem az első bajnokságot. No azért nem kell megijedni, nem egy estés szórakozásról van szó, hiszen több bajnokság áll rendelkezésünkre és mindegyik több és egyre nehezedő pályából áll. Az ellenfelek is egyre keményednek és nem riadnak vissza a bunkósbot és a hólapát használatától sem. A pályán haladva különböző színű emblémákat találunk, melyeket felmarkolva fegyverekhez és extrákhoz juthatunk. Vannak az extra cuccok, melyeket minden autós egyformán felszedhet és vannak a speciális tulajdonságok, melyek autótípusra szabottak. Ezek aktiválásához is emblémára van szükség. Ilyen például a tanknak a massza lövés, az Addams family autónak a viharfelhő generálás, vagy a Mean Machinenek a bokszkesztyűvel való kiütés. A felszedhető extrákhoz tartozik a dinamit dobás, a téli gumi, a pajzs, a turbó, meg még jó néhány finomság. Vannak helyzetek, mikor a gép emberei egy helyre tömörülve sorban támadni kezdenek és olyankor kész háború szokott keletkezni. Mindenki üt mindenkit, és aki kikerül a verekedésből, az szerezhet jelentős előnyt magának.

Örömmel vettem, hogy a pályák elég nagyok és nincs kötve az útvonal sem. Tehát kerülőutak, zsákutcák, rövidítések, és szakadékok tömkelege tarkítja a pályákat. A grafika nem mondható gyönyörűnek, de megfelelő élvezetet nyújt, nem zavarja a játékost felesleges textúrákkal és a pályák is nagyon jól beláthatóak. Viszont ezek mellett elvárható lenne, hogy a sebesség folyamatos legyen, ami viszont sajnos nem mindenhol az. Néhol belassul a játék és láthatóan 20fps alá esik a sebesség. Szerencsére a nagyszerű irányítás ezt némileg kompenzálja, úgyhogy nem kell attól tartanunk, hogy az irányítást is magával rántja a sebesség. Nagyszerűen kezelhetőek az autók, mindegyiknek megvan a maga irányítási sajátossága és mozgása. A kastély autó például teljesen bedől a kanyarokban, míg a Compact Pussycat olyan könnyű, hogy kilométereket lehet vele repülni. A zenéről már említettem, hogy mennyire jó, viszont a hanghatásokról még nem esett szó, úgyhogy ideje bepótolni. Szóval a hangok tökéletesek, attól az egyetlen kis hibától eltekintve, hogy a minőségük lehetne egy fokkal jobb. A beszólások maximális telitalálatként ütnek, pontosan olyanok, mint az eredeti rajzfilmben. Muttly hangja, a narrátor beszólásai, Penelope cica rúzsos szájú hozzászólásai, egyszóval az egész jó, úgy ahogy van. Talán a kezdő videó alatti hangok minősége lett a leggyengébb, nagyon tompán hallani csak a beszédet.

Ha összességében kell értékelni a játékot azt mondom, hogy mindenképpen szerezd be, mert fantasztikusan jó kikapcsolódást nyújt. Végre egy olyan játékkal játszhattam, ami hosszú idő óta először több órára képes volt a képernyő elé tapasztani, arról nem is beszélve, hogy ez egy ízig-vérig magyar alkotás. Ez túl szép, hogy igaz legyen...

Endrédy Tibor





WACKY RACES

INFOGRAMES

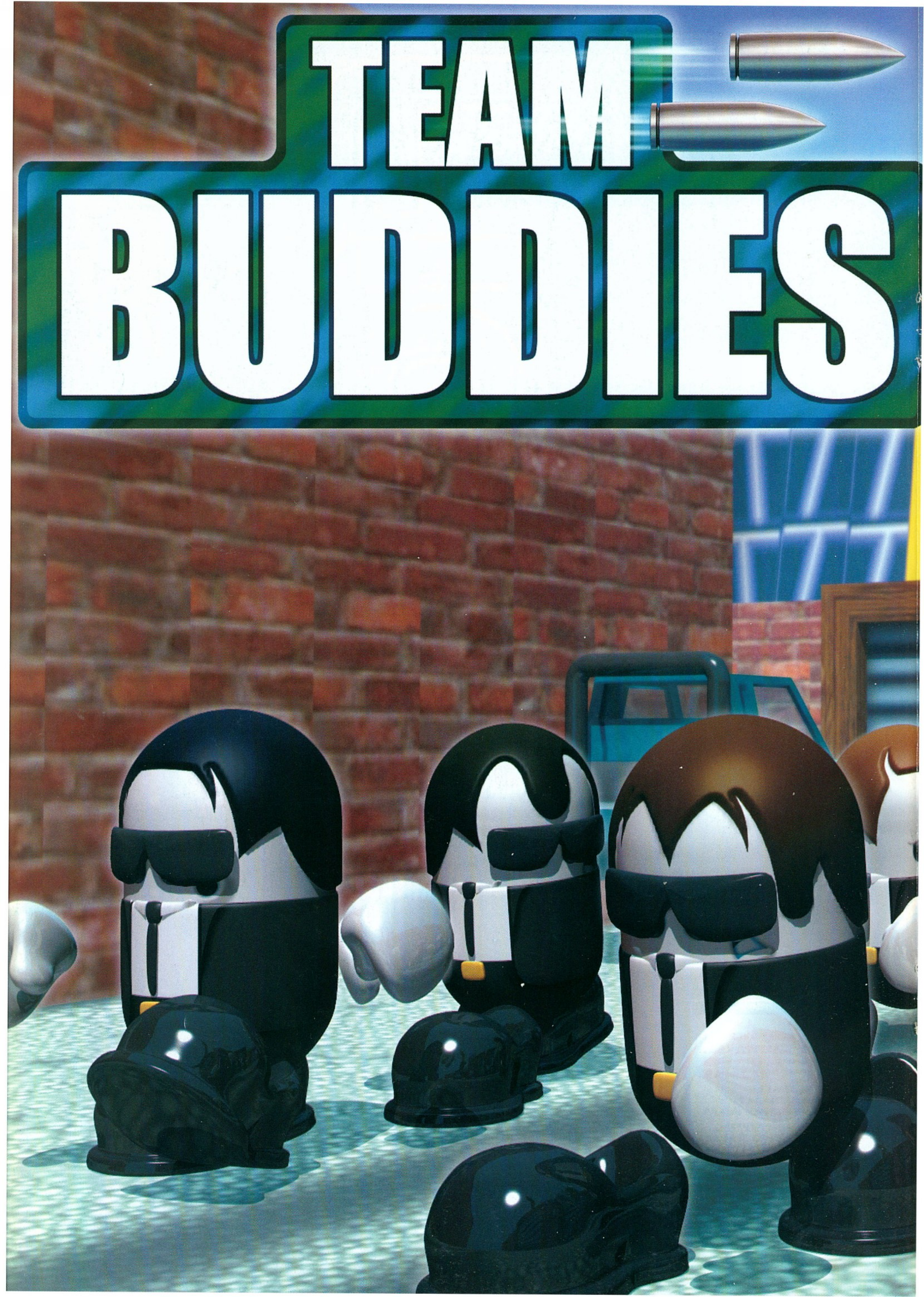
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RETTENTŐEN ARANYOS, SZÉP ÉS VÁLTOZATOS
× A KÉTJÁTÉKOS ÜZEMMÓD EGY PICIT GYENGE

91%


Sega Dreamcast
DEEP FIGHTER
576 KONZOL


TEAM
BUDDIES


PSYGNOSIS


90
150
180
Ubi Soft

A '80-as évek elején különös láz tombolt az amerikai srácok körében. A Power Rangers láz. Sok kölök csoportba szegődve ült a TV előtt és várta, hogy kezdődjön az aznapi réndzser rész. A boltok teli voltak Power Rangeres bábukkal és kosztümökkel, mindenkit elkapott a ranger mánia. Mára már ennek csak halovány jelei láthatók, hiszen a mai fiatalokat már nem hozzá lázba pár középiskolás srác meg csajszi, akik szörnyektől és gonosz robotoktól mentik meg a földet speciális képességeiknek köszönhetően. Ma már csak a gyenge reggeli TV adásokban látni néha a film eredeti változatát. Éppen ezért elég elvetemült ötlet volt kiadni az ezredforduló után egy Playstation átiratot a filmből. Egész egyszerűen nincs korosztály, akit meg lehetne célozni a játékkal. Hiszen akik annak idején nézték a filmet, már rég kinőttek az ilyesmiből és legfeljebb csak egy jót mosolyognak a szép emlékeket felidézve, a mai fiatalok meg csak az atomfegyverekben látnak fantáziát, meg abban, hogy egy terrorista csoport hány ártatlan embert mészárol le a fehérházban. Nekik egy kis égből kapott erejű harcos már semmit sem jelent, csak közröhej tárgyát képezi. Éppen ezért semmi esélye a programnak a piacon, főleg, mivel megvalósításában is leginkább a múltat idézi.



LIGHTSPEED RESCUE

Rögtön a program elején egy középes hosszúságú inrtó köszönt min-



ket, melyet egy az egyben az eredeti filmből vágtak össze. Igaz a játékból nem is lenne érdemes kivágni semmit, így hát az összes videó filmrészletekből lesz kinyirbálva. Sajnos a pályák közti árvezető bejátszásnak az ég egy világon semmi köze a történethez, mivel szintén csak akciójelenetek sorba való bevágásából áll össze. Továbbá minden animáció alatt ugyan az a zene szól, sőt még a menüben és a cím képernyőn is. Csoda hogy a játék alatt nem loopolták be azt a kb. két perces számot, ami mellesleg nem is olyan rossz. Miután egy játék alatt legalább négyszer kénytelenek vagyunk meghallgatni, második betöltés után már az agyunkra megy. A menüben lehetőségünk van egyjátékos illetve kétjátékos üzemmódban játszani, beállítgatni a szokásos dolgokat, visszatölteni állást és megnézni a galériát, ami a készítők egyik legjobb ötletének bizonyul. A filmből és forgatásról nézhetünk meg képeket, láthatjuk a szörnyeket, a jelmezeket, stb. Miután rányomunk az új játék indítása gombra, felcsendül a már jól ismert melódia és választhatunk magunknak rangert. Kinézetben nem sok különbség van köztük, csakúgy, mint a filmben, csak a színük tér el. Igaz a lányokon látszik némi testalkat-változás is. Viszont a tulajdonságaikban különböznek valamelyest. Ezt láthatjuk is a kijelzőn, mely a karakterek mellett található. Válasszuk ki a nekünk legjobban tetszőt és vágjunk bele a közepébe. Ismét meghallgathatjuk a kedvenc zenénket a videó alatt, melyet ezek után már tuti, hogy álmunkban is hallani fogunk, meg a WC-n. Ha a dolog reklám oldalát nézzük, lehet, hogy nem véletlenül lett ez így kialakítva, hiszen még ha nem akarjuk, akkor is a Power Rangers zenéjét halljuk a fejünkben.

Hamarosan a pályán találjuk magunkat, mely térben helyezkedik el és enyhe dőlésszöggel látunk a terepre. A házak tetejéről indulunk és a feladat a házba való bejutás lesz. Természetesen mindenhol ugyan az a küldetés lényege, vagyis a túszok kiszabadítása és a gonoszok likvidálása. Ha megmentettük a megadott számú túszt (vagyis az összest, aki a ház tetején rejtőzik), akkor menjünk a nagy tetőablak fölé, ami ezúttal be fog szakadni. Néha megjelenik egy nyíl is, ami a helyes haladási irányt hivatott mutatni. Elsőre szemünkbe tűnik, hogy nem is



olyan rossz a grafika. Igen, ez mindaddig így lesz, míg be nem jutunk az épületbe, ott ugyanis a textúrák egymásba lógásától kezdve, a kidolgozás hanyagosságán át, egészen az akadásig mindent megtapasztalhatunk. Ez nem vicc, ez halálosan komoly. Túl szépre akarták megcsinálni a szobák kidolgozását, túl sok felesleges és ocsmány tárgyat helyeztek el össze vissza és ez erősen a sebesség rovására ment. Meg merem kockáztatni, hogy két-három ellenfél jelenléte esetében ez már az irányíthatatlanságot közelíti meg. Nem mintha normális sebesség mellett olyan jó lenne a kezelhetőség, de ez leginkább a figura röhejes mozgásából fakad. A mozgások és ütések pont olyanok, mintha egy béna kisgyereké lennének. Összesen egy ütés egy rúgás és egy védekezés áll a rendelkezésünkre, meg az L1, R1-el gurulni tudunk a földön. Sajnos a mozgásokat nem lehet különösebben kombinálni, semmi extra mozdulatot de várjunk. Egyetlen speciális támadásunk van, ami minden embernél más, az energiával tölthető támadás. Ezt az L2-vel aktiválhatjuk, természetesen csak akkor, ha felszedtük a hozzá szükséges energiát. A pályákon elvétve találhatók energialádák és a már említett speciális fegyverhez szükséges nyalábok. Ezek általában dobozokban vagy vázákban lapulnak, tehát azok széttörésével szedhetők fel.

Általában elmondható a játékmenetről, hogy rettentően unalmas, hiszen nemhogy csak akad, mint az állat, de ellenfeleink is elég idétlenek, mindenféle ninja ruhába bújt szerencsétlen mutánsok, akik a végtelenségig tudnak jönni, főleg egy főellenség védelmekor. Emberünknek van egy olyan támadása, hogy nekifutásból rúgást nyomva, egy Liu Kanghez hasonló lerúgást alkalmaz. Ezt folyamatosan használva, bármely főellenség legyőzhető, de az első pár garantáltan. Ez a taktika bejön a hétköznapi mutánsok ellen is, tehát nem lesz különösebb kihívás a programban. A mesterséges intelligencia kimerül abban, hogy mikor a szörnyek már kevés az energiája, hátrafut, majd újra nekünk ront. A nehézséget tehát úgy oldották meg, hogy egyre izmosabb és egyre több ugyan olyan mutáns ninját küldenek ránk. Elég elszomorító a látvány, amint a játékos keze már görcsben áll az X nyomásától és grimaszokat vágva, kínkeservesen vergődik a gép előtt, próbálva bebizonyítani, hogy nem lehet ekkora sz** ez a játék. Sajnos minden



igyekezet hiába, pár perc alatt bárki rájöhet, hogy nem benne van a hiba, hanem felsőbb körökben ronthattak el valamit, de nagyon. Azt tanácsolom, ha teheted mindenképpen tartsd távol magad ettől a szörnyűségtől.

Endrédy Tibor

POWER RANGERS

THQ

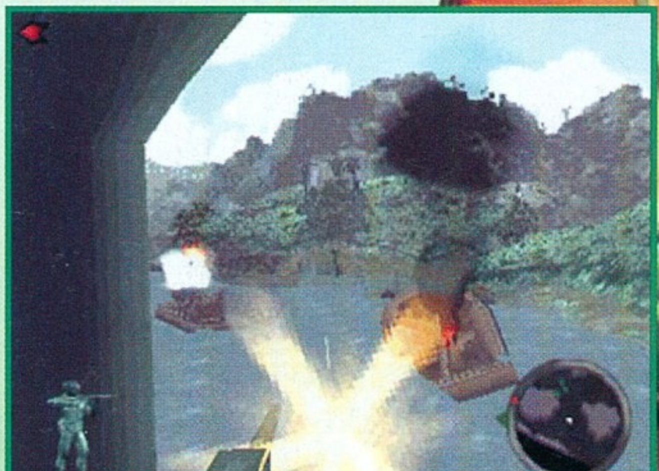
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGÉSZ JÓK A VIDEÓBEJÁTSZÁSOK
× VÉGIG UGYANAZ A ZENE MEGY, UNALMAS, IDÉTLEN ÉS AKADOZIK

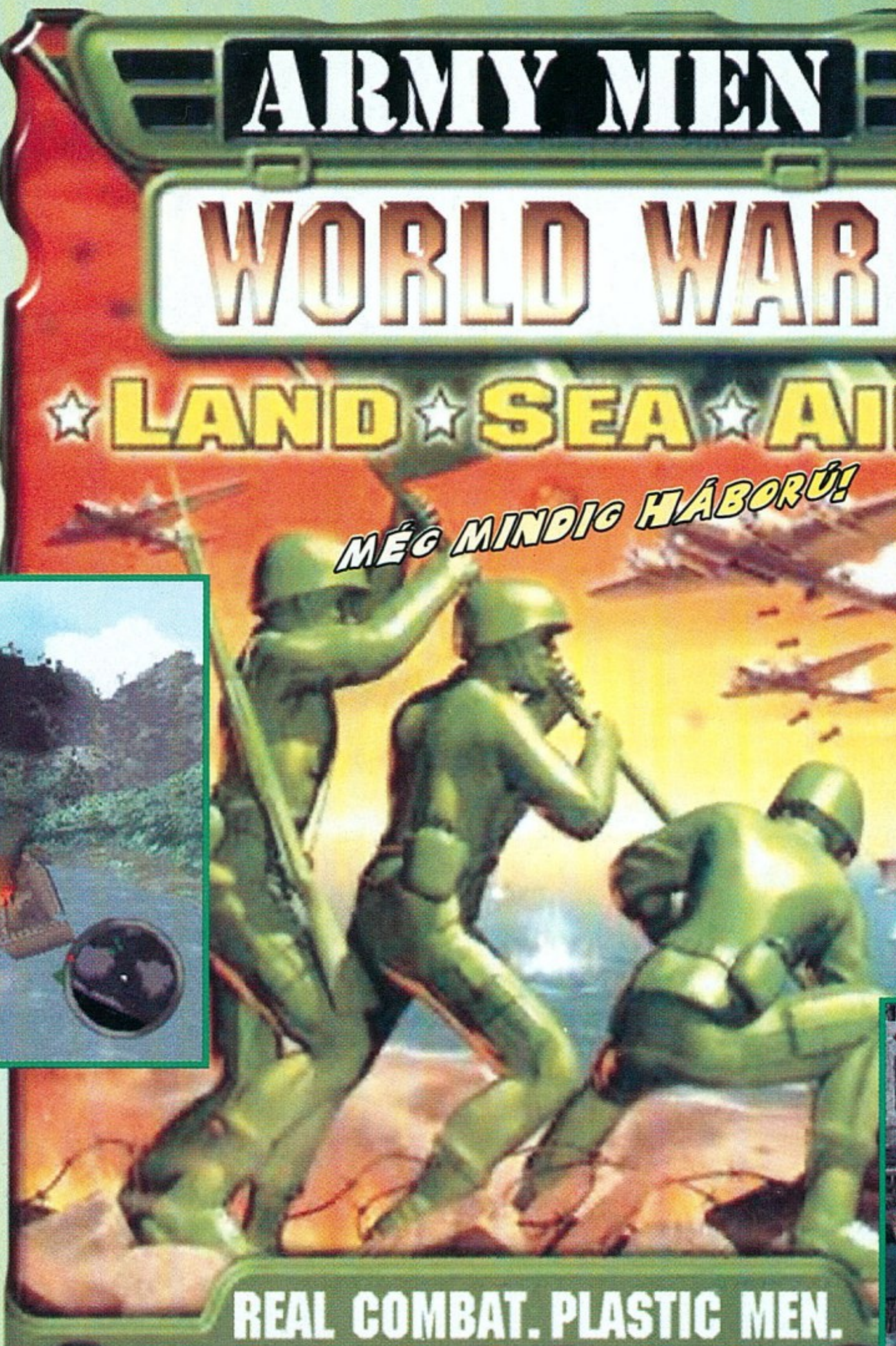
46%

Mikor bent jártam a szerkesztőségben, hogy elvigyem a legújabb Army Men játékot nagy bajba kerültem. Annyi ilyen stuff sorakozott Martin asztalán, hogy szinte azt se tudtam, hogy melyik a "kiválasztott" darab. Miután megtaláltam és hazavittem az AM – Operation Meltdown: Land Sea Air című játékot, nem számítottam ugyan egy magas színvonalú anyagra, de ami a játékban fogadott az még a legvadabb elképzeléseimet is túlszárnyalta a minőség kérdésében. Már az intro alatt is érlelődött bennem a gondolat, hogyha a bevezető animáció ennyire keveset tud felmutatni, milyen lesz a játék. A gyanúm igazolást nyert, mikor végre betöltődött a program. Régen láttam már ennyire szembántóan pixeles, csúnya játékot. Az Operation Meltdown LSA minden anyagnál rondább, amivel az elmúlt két évben játszottam. Mindenhol 2D-s objektumok tarkítják a terepet, és azokon is olyan sok a pixel, hogy az már gyalázat. A játék színvilága is sokatmondó,



hisz kizárólag zöld, szürke, és némi kék árnyalatból kevert színeket láthatunk majdnem mindenhol, így talán mondanom sem kell, hogy mennyire egyhangú a külcsín. Ráadásul ezt a roppant gyenge grafikát is szaggatva és akadva kezeli a gép, nem értem, hogy hogyan volt képes ezt a 3DO így kiadni. Komolyan mondom, ez még a 3-4 évvel ezelőtti – ma már kopottasnak látszó – játékok színvonali szintjén van, de azok legalább a maguk idejében tényleg szépek voltak. Nem is értem, hogy a 3DO-nál kik tesztelik a játékokat, 5 éves gyerekek? Mert ők talán szépnek látnák ezt a stuffot, de aki egy KICSI esztétikai érzékkel rendelkezik (még az említett öt éves korosztály képviselői is), messziről elkerüli ezt a programot. Legalábbis jobban teszi mindenki, ha nem nézi meg.

A történet – már ha beszélhetünk egyáltalán történetről – a már ezerszer lerágott csont érzetét kelti bennem, méghozzá nagyon erősen. Tele van már mindenem a gonosznak mondott sárgákkal, akik a gyengébb zöldeket támadták már megint – győznék már le egyszer őket, végre akkor nem lenne több Army Men játék! Mi persze megint csak a hős szerepében tetszelgünk és feladatunk az lesz, hogy kifüstöljük a sárgákat. Én nem hiszem el, hogy a 3DO-nál



nem tudnának egy kicsit ötletesebbek és eredetibbek lenni, miért kell már sokadik játékban ezt az elfuserált sztorit hallani? Például valamelyik AM játékban lehetnénk végre a gonosznak mondott sárgákkal is, mert akkor legalább valami kis szín kerülne a sorozatba. Egyszóval nagyon unalmas ez az egész!

Maga a játék egyébként egy háborús akció akar lenni. Egy katonát irányítva kell egy csapatban kiirtani az ellenséges sárgákat. Nem lehet csak úgy Rambo módjára akciózni, mert akkor darabokra lőnek minket, hanem szépen fedezékeket használva kell előre jutni, tehát minden egyes ellenfelet gondosan ügyelve kell lelőni, már ha valakinek lesz hozzá elég türelme.

Természetesen van néhány játékmód is, amelyben harcolhatunk. Az első mindjárt a New Game, ami egyértelműen a történetes módot takarja. Minden pályán kapunk egy küldetést, amely során általában el kell foglalni valamilyen objektumot és ki kell irtani az összes sárgát, aki az utunkba kerül – a rasszista érzelműek talán még játszani is fognak a játékkal! Van még kétjátékos mód is (Two Players), melyben öt pályát választhatunk (micsoda mennyiség!). Nem próbáltam ki mindegyiket – ahhoz túl gyenge a játék, és túl kevés türelmem volt hozzá – de azt hiszem, mindegyiken egy bázissal rendelkezünk rajta, egy zászlóval. Ha megszerzik a zászlónkat vesztünk, ha mi szerezzük meg a haver zászlóját, mi nyerünk. Persze nem elég csak megkaparintani a zászlót, vissza is kell juttatni a bázisunkhoz. Ez lesz a nehezebb, hisz nem csak ketten vagyunk a pályán, vannak szövetséges járművek és katonák is. Az a baj, hogy ha valaki megszerzi a játékot, akkor nem valószínű, hogy talál hozzá olyan partnert, aki leül ezzel játszani.

Találunk még egy módot a Boot-camp-et, ebben gyakorolni lehet.

Az egész játékról talán más véleménnyel lettem volnam, ha legalább a játszhatóságot egy kicsit jobbra állítják. Nagyon nehezek a pályák, a legváratlanabb helyekről is jöhet támadás. Így hát hamar elment a kedvem az egésztől, nem is értem miként adhatták ezt így ki.

Az elején azt mondtam, hogy nem tudtam eldönteni, melyik Army Men játékot kell elhoznom tesztelésre. Mikor először betöltöttem a szoftvert és megláttam a grafikát visszaléptem a főmenübe, hogy megnézzem, tényleg jó játékot raktam-e el. Sajnos azonban jót, ez egyszerűen ilyen színvonalon van, nincs mit tenni. Zenileg sem valami kimagasló az anyag, a pályák alatt csak csatazaj van, zene szinte egyáltalán nincs. Ahol mégis szól valami ott is annyira egyhangú dallamok voltak, hogy inkább neki álltam az egyik kedvenc Corrs albumomat hallgatni. Nem tudom, kinek ajánljam ezt az anyagot, mert senkivel nem akarok kiszúrni, inkább ha van egy kis pénzed ne ezt, hanem valami mást



vegyél. Bár ha akarja, bárki beszerezheti, de akkor az illető készülékén fel a megrázó fogadtatásra amit okozni fog.

Veres Miki





AM - OPERATION MELTDOWN LAND SEA AIR

3DO

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ TALÁN ANNYI, HOGY NEM VAGYUNK EGYEDÜL A PÁLYÁKON
× PIXELES, RONDA, EGYHANGÚ GRAFIKA, A TÖBBI HIBA NEM FÉR KI

38%



Éppen mostanában gondolkoztam el azon a sajnos világtendenciává szélesedő borzalmon, hogy annyira nincs már semmi ötlet az emberek fejében, hogy önkéntelenül elkezdenek elővenni olyan dolgokat, amik már egyszer beváltak valahol. Ez pont a mozifilmekről jutott eszembe, ahol viharos gyorsasággal jelentek meg az úgynevezett remake-ek, avagy régi filmek újraforgatott változatai. Hogy csak az utóbbi nagy címeket említsem a Shaft, vagy a Charlie Angyalai, esetleg a Majmok Bolygója személyében. Erre mondta az én egyik cimborám, hogy lassan már esedékessé válna egy Lolka és Bolka feldolgozás is... Na, de hogy most ez miként kapcsolódik egy videojátékokkal foglalkozó újság profiljába? Mivel szeretek kicsit messziről közelíteni a lényeghez, utalgatok még egy kicsit. Bár megfogadtam magamnak, hogy játékleírást nem fogok többet úgy kezdeni: emlékeztek még erre és erre a címre? Most azonban óhatatlanul meg kell cáfoljam magam, ugyanis amikor már jó pár óráját játszottam a Team Buddies-zal, egy furcsa érzés gyötört, és sehogy sem tudtam rájönni, hogy mi lehet az? Először az epilepsziára tippeltem, amiért nem mentem ki 15 perc szünetet tartani 1 óra játék után, de azután rájöttem: a játék által nyújtott hangulat ismerős nekem valahonnan... "Ez az!" – ugrott be. Hát ez a Chaos Engine megfűszerezve némi Cannon Fodder-rel. Azonban nyilván nem mindegyikőtöknek mondd ez a két cím valamit, úgyhogy azt hiszem, talán el is kezdeném a játékról szóló ismertetőmet.

KAPSZULAEMBERKÉK

Szóval van itt ez a "védjük gyerekeinket" duma, hogy ne lássanak már annyi erőszakot, meg ne halljanak annyi káromkodást, meg ilyenek, erre a Sony, aki mindig híres volt arról, hogy még a legkisebb korosztály is élvezheti a játékaikat, lepakolt egy olyan anyagot az asztalra, ami Angliában a 15 év felettieknek besorolást nyerte el. No, de mégis miért? – merülhet fel a kérdés mindenkiben, aki csak pár pillantást vet képeinkre, hisz a harsány színeken és a mókás kapszulaemberkéken kívül mást nem látni. Hát bizony azt jól látjátok. A lényeget ugyanis hallani kell. Aki csak valamicskét is tud az angol káromkodásokról, az tudja, hogy egy, vagy kivételes esetben két "csúnya" szóból olyan körmondatokat lehet csinálni, hogy ember legyen a talpán, aki azt úgy le tudja fordítani, ahogyan az a kigondoló személy agyában leképeződött. Ebből, ha nem lett volna világos, emberkéink igen szorgalmasan fogják szórni a szitkaikat, de nem csak az ellenfélre, és még csak nem is a csapattársaikra, hanem úgy megállás nélkül mindenfelé. "Vazzeg, itt egy fa". "A kurta életbe, kilövöm!", "Haha, gecó – jól megkaptad!", "Menj te innen a pi*****!", "Mi vagy te, egy kib****** gyogyós?" A csillagok számából még akár obszervatóriumban is lehetnénk, de még mindig csak egy TV előtt ülünk, és játszunk. Huu, ez fantasztikus – futott végig az agyamon, és süllyedtem tovább az erkölcsi fertőben...

KAPSZULAEMBERKÉK – MÁSODSZOR

Szóval, milyen játék is ez? Elsősorban akció, és nem másodsorban ügyesség. Nagyon mellékesen néha még gondolkozni is kell benne, de nyugi, annyira nem lesz nehéz, mint egy matekdoga. Először is a lényeg: van egy lény, amit formája alapján nemes egyszerűséggel csak kapszulának neveztem el. Ezen lények egy jeles képviselőjét fogod irányítani. Nyilakkal mozogsz, X-szel lősz, Négyzettel ugrasz, Körrel használod a tárgyakat, Selecttel váltod a nézetet. Egy mondatban azt hiszem még sohasem sűrítettem be a kezelését egy játéknak sem, de hát kb. ennyi idő lesz beletanulni. Lényeg, hogy van a bázisod. Tartozik hozzá 4 négyzetnyi terület.



Ide kezdheted el cipelni az elszórva lévő dobozokat. A megfelelő számú darabból és formából különböző furmányos dolgok bújhatnak elő, mint például egy képzett csapattárs, egy mega fegyver, vagy akár egy tank (további információkért kérjük, forduljon gyógyszerészéhez, vagy a tutorialhoz). Oké, van mivel / kivel aprítani. Most már csak meg kéne találni, hogy mit/kit. Nos, akármit porrá zúzhatsz a nem kifejezetten apró területen, legyen akár egy fa, egy piramis, egy ház, vagy bármi más. És ezek "csak úgy" végrehajtható huncutságok, hisz a lényeg általában az lesz, hogy laposra verd az ellenséges kapszulák arcát / várát. Persze mindig lesznek olyan mókás feladatok, amikor kizökkensz egy picit a gyilkolás monoton egyhangúságából, mint például, amikor disznókat kell megvédened a csak idézőjeles társaiktól, vagy egy busznyi tábornokra kell vigyáznod, és aknamentesíteni az útjukat.

Egy területen 5 pálya lesz, amelyek mindegyikén ugyanaz a kockákból építhető tárgyak listája, azonban egy terület átlépése után, már új helyszínre kerülsz, ahol már új eszközök várnak bevetésre. Összesen 6 ilyen terület van, s mindegyik között fantasztikus átvezető animáció látható. Nem mondom, hogy nagyon rosszak lennének, akik egy kicsit is vevők a morbid humorra, biztos értékelni fogják őket. A "mátrixos" például kifejezetten tetszett, olyannyira, hogy fél óra röhögés után könnyes szemekkel tudtam csak felkelni az asztal alól.

VÉGECSAPÓ

És akkor a pályák alatti zenékről még egy szó sem esett. Bár, ahogy a hátralévő helyet elnézem nem is nagyon fog, így csak annyit, hogy jók. Jók, mert dallamosak, és minden területhez más stílusú zene tartozik. Van kicsit houseosabb, van kicsit drum 'n' base-es, van benne slágerrádiós – és mindegyik hallgatható. A grafika nem került különösebb fáradozásaiba a grafikusoknak, mert baromira egyszerű, azonban pont így élvezetes. A kezelést 2 másodperc alatt megszoktam, a hangulat pedig magával ragadott fele ennyi idő alatt. Egy gondom van én nekem vele: hamar elfogynak a pályák, és akkor csak nézhetek magam elé bambán. Mert ilyenkor már csak a többjátékos mód nyújthat különösebb izgalmakat.

Bagó Péter





TEAM BUDDIES

SONY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AGGYÁ' BELE MINDENT VAZZE!
× PICIT RÖVIDKE LETT NEKEM

82%

KÓD-X

576 KONZOL

DRAMCAST KÓDOK

AEROWINGS 2: AIRSTRIKE

Cheat mód:
Kezdj el egy új játékot, majd a Game Select képernyőn tartsd lenyomva az L gombot és nyomd meg egyszerre az X + Y kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod. Ezzel megnyílt minden pálya és minden repülő.

GRAND THEFT AUTO 2

Az alábbi kódokat névnek kell megadnod:
ALLFREND – Minen tisztelet az összes bandától
BADBOYZ- Maximum körözési szintről indulsz
BIGCATS - 99 élet
BIGGUNS – Minden fegyver
BIGFRIES - Végtelen Electro Gun fegyver
BOYAKASH – Ötszörös szorzóval indulsz
DBLWAMMY - Végtelen Double Damage kiegészítő cucc
ERRHUH – Mindenki Elvis lesz
INFINITY - Végtelen energia
LAWLESS – Nincsenek zsaruk
LOSTTOYS – Halálod után is megmaradnak a fegyvereid
MUCHCASH - $500,000
SESAME – Minden pálya
SCOOBYDO – Végtelen Invisibility kiegészítő cucc
TOASTIES - Végtelen Flame Thrower fegyver
ULTIMATE - $10,000,000
WOUNDED – Véres mód!

TEST DRIVE 6

A kódokat a Race menübe név helyett kell beírni.
6 millió dollár – AKJGQ
Checkpointok kikapcsolása – FFOEMIT
Checkpointok bekapcsolása – NOEMIT
Nincsenek ellenfelek – OPOIOP
Nincsenek gyors pályák – OCVCVBM
Rövid pályák - QTFHYF
"Bomber" mód megállítása - RFGTR
Minden kocsi választható - DFGY
Minden játékmód - OPIOP
Minden gyors pálya - CVCVBM
Minden pálya - ERERTH

INCOMING

A főmenüben írd be a következő kódot, ekkor egy hangot fogsz hallani: Fel, Le, Bal, Jobb, X, Fel, Le, Bal, Jobb, Y.

SLAVE ZERO

A kódokat úgy tudod beadni, ha játék közben benyomod őket a kettes irányítóról.

Intelligens harci mód – L+R+A
Isten mód – L+R+B
Örök lőszer – L+R+X
Extra lőszer és energia – L+R+Y

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Csaló menü aktiválása:
Állj az Options feliratra és nyomd meg az L+R+X+Y gombokat. Ezzel bekapcsolódik a menü, jöhetnek a különálló csalások.

Fékek: állj a Brakes-re a cheat menüben és nyomj Y, Y, Y, L+R+A+X kódot.
Autó tömegének növelése: állj a Mass-re a cheat menüben és nyomd le az A gombot, közben nyomd mellé az X, X, Y kódot. Engedd fel az A-t, és nyomkodd az L/R gombokat.

Láthatatlan pálya: állj az Invisible Track-re a cheat menüben és nyomd be az R, L, Y, X, A, A, X, Y kódot, utána tartsd lenyomva az R+L-t és nyomkodd az A-t.

Véletlenszerű fegyverek: állj a Random Weapons-re a cheat menüben és tartsd lenyomva az L+A-t, majd nyomj X, Y-t. Engedd fel a gombokat, tartsd lenyomva az R+A-t, majd gyorsan nyomkodd az X/Y gombokat.

Szuper kerekek: állj rá a Super Tires-re a cheat menüben és tartsd lenyomva az R gombot, majd nyomj X, X, X-et. Engedd fel az R-t, nyomd le az L-t, és nyomj A, A, Y-t.

MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Cheat mód:
Lifestyle módban névnek add meg, hogy: PASWRD – így minden játékos, deszka, pálya és kosztüm elérhetővé válik számodra.

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Kapcsold be a gépet játék nélkül, hogy át tudd változtatni a dátumokat az alábbiakra, hogy a karakterek különböző extra felszerelésekben jelenjenek meg:

01/01/2xxx – Joey T. Baby New Year kosztümben
02/14/2xxx – Lulu Valnetine szexi kosztümben
03/17/2xxx – Bíró leprás kosztümben
04/23/2xxx – Mama Tua nyuszi kosztümben
07/04/2xxx – G.C. Thunder Sam bácsi kosztümben
10/31/2xxx – J.R. Flurry csontváz kosztümben
12/25/2xxx – Selene Strike elf kosztümben, Rumble Man hóember kosztümben

Dagadt bunyósok:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Vékony bunyósok:
A karakterválasztó képernyőn add be a Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Zombi karakterek:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Fel, Jobbra, Le, R, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Óriási kesztyűk:
A karakterválasztó képernyőn add be a Balra, Jobbra, Fel, Le, R, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

STAR WARS: EPISODE 1 - JEDI POWER BATTLES

Két játékos módban nyomd le a R + A + B + X + Y gombokat, hogy aktiváld a Jedi Power Battles üzemmódot. Ezáltal megsértheted a társadat, és ő is téged.

NINTENDO KÓDOK

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Cheat menü:
A főmenüben tartsd lenyomva az L + R + Z + C-Fel + C-Jobbra gombokat, hogy megjelenjen a Cheats menü a képernyőn alján. Lépj be a menübe és ott add be az alábbi csalásokat.

Minden autó:
Állj rá az All Cars pontra a Cheat menüben és add be a C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Fel, C-Fel, C-Fel, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Le, C-Le, C-Le kombinációt, majd tartsd lenyomva az L + R + C-Fel + C-Balra + C-Le + C-Jobbra gombokat és nyomj mellé egy Z-t.

Minden rész:
Állj ár az All Parts pontra a Cheat menüben és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd nyomj mellé Z-t. Engedd fel a gombokat, majd add be a C-Le, C-Fel, C-Balra, C-Jobbra kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat, és nyomd mellé a Z-t.

Sérthetetlenség:
Állj rá az Invincible pontra a Cheat menüben, majd add be a C-Jobbra, L, R, R, L kombinációt. Tartsd lenyomva a C-Balra + C-Le gombokat és nyomj mellé egy Z-t.

Láthatatlanság:
Állj rá az Invisible Track pontra a

Cheat menüben és add be a C-Jobbra, C-Jobbra kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomj mellé egy C-Balra-t. Engedd fel őket, majd add be a C-Balra, C-Balra kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd add be a C-Jobbra-t.

Láthatatlan autó:
Állj rá az Invisible Car pontra a Cheat menüben és add be a C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, L, R, Z kombinációt.

Nehéz autó:
Állj rá a Mass pontra a Cheat menüben és nyomd le az R + C-Fel, L + C-Le, R + C-Balra, L + C-Jobbra gombokat.

SzFeler sebesség:
Állj rá a SFeler Speed pontra a Cheat menüben és nyomd meg a Z-t. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomd meg a Z-t. Engedd fel őket, majd nyomd meg a C-Le-t. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomd meg a C-Le gombot. Engedd fel őket és add be a C-Fel, C-Fel, C-Fel kombinációt.

SzFeler kerekek:
Állj rá a SFeler Tires pontra a Cheat menüben és add be a Z, Z, Z, L, R, C-Fel, C-Fel, C-Balra, C-Jobbra, C-Le kombinációt.

Fékek:
Állj rá a Brakes pontra a Cheat menüben és add be a C-Le, C-Le kombinációt. Tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd nyomd le a C-Fel gombot. Engedd fel a gombot majd add be: C-Fel, C-Fel. Tartsd lenyomva az L + R gombokat és nyomd meg a C-Le-t.

Festékbolt:
Állj rá a Battle Paint Shop pontra a Cheat menüben és add be a Z, Z, Z, C-Le, C-Le, C-Le, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Balra, C-Le kombinációt.

A ködszín változtatása:
Állj rá a Fog Color pontra a Cheat menüben, nyomd le a C-Fel + C-Jobbra gombokat és nyomd meg az L-t. Engedd fel őket, tartsd lenyomva a C-Le + C-Balra gombokat és nyomj mellé egy R-t. Engedd fel őket és add be a C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra, C-Balra kombinációt.

TARZAN

Cheat mód:
A főmenüben add be a Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le kombinációt. Hatására megjelenik a Cheat menü a képernyő alján.

TOY STORY 2

Pályaválasztás:
Az Options képernyőn, ahol a Buzz Lightyear To The Rescue szöveg is látható, add be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le, Le, Le kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén báránybégetést kell hallanod.

PLAYSTATION KÓDOK

ALIEN RESURRECTION

Cheat mód:
A főmenüben add be a Kör, Balra, Jobbra, Kör, Fel, R2 kombinációt. A Cheat menü az Options részlegben lesz elérhető, és olyan huncutságokat tudsz beállítani magadnak, mint a sérthetetlenség, az összes fegyver, végtelen töltények, vagy végtelen oxigén.

Research mód:
A főmenüben add be a Négyzet, Fel, Le, Kör, Balra, R1 kombinációt. A Research Mode menü az Options részlegben lesz elérhető.

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE

Minden tulajdonság megtanulása:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Kör, Kör, Kör, Kör, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Nagyfejű Spyro:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Fel, Fel, Fel, Fel, R1, R1, R1, R1, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Papírvékony Spyro:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, L2, R2, L2, R2, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Stáblista:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt.

Iránytű:
Játék közben tartsd lenyomva a az L1 + R1 + R2 gombokat, mire Sparks a legközelebbi gyémánt felé repül.

Színváltoztatás:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Balra, Le, Jobbra, Le kombinációt. Ekkor hallasz egy hangot, és gyorsan nyomj még mellé egy olyan gombot, amilyen színű Spyro-t szeretnél magadnak:
Piros – Kör
Kék – X
Rózsaszín – Négyzet
Zöld - Háromszög
Világos – Fel
Sötét - Le

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Cheat mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, X, X, Négyzet, Háromszög, Le, Le, Balra, Le, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Kör, X, Háromszög, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg. Ezután válaszd az End Run opciót, hogy megkapj minden pályát, videót, rejtett karaktert.

A speciális csík mindig maximumon:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, Háromszög, Kör, Kör, Le, Balra, Háromszög, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Full stats:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, Háromszög, Kör, Négyzet, Háromszög, Le, Le Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Turbo mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be a Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Kör, Le, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Kör, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Véres mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az Jobbra, Le, Négyzet, Háromszög Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Nagy fej mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az Négyzet, Kör, Le, Balra, Balra Négyzet, Jobbra, Le, Balra Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Dagadt deszkások:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, X, X, X, Balra, X, X, X, X, Balra, X, X, X, X, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Vékony deszkások:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L1-et, majd add be az X, X, X, X, Négyzet, X, X, X, X, Négyzet, X, X, X, X, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg.

Neversoft skaters
A főmenüben tartsd lenyomva az L1-et és nyomd be a Le, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Le, Kör, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén a képernyő megremeg. Utána írd be valamelyik nevet a Create Skater képernyőn, hogy a programozókkal, családtagjaikkal csúszkálhass:
Aaron Cammarata
Chris Rausch
Connor Jewett
Darren Thorne
Gary Jesdanun
Jason Uyeda
Joel Jewett
Johnny Ow
Junki Saita
Mick West
Noel Hines
Nolan Nelson
Ralph D'Amato
Ryan McMahon
Scott Pease
Edwin Fong
Jeremy Andersen
Silvio
Aaron Skillman
Hudson
Kage
Nggdynln
Robert Earl
The Pouncer
Chewbacca
CountryGimp

TOCA WTC

Extra erő:
Kódként add meg: GRUNTSOME

Nitro gomb:
Kódként add meg: GLYCERINE, majd játék közben az L1-el gyorsíthatsz.

Sérthetetlen autó:
Kódként add meg: MADCAB

Krómozott autók:
Kódként add meg: T2

'70-es évek tavasza:
Kódként add meg: VANISHING

Alacsony gravitáció:
Kódként add meg: EUROPA

Tükör mód:
Kódként add meg: WEFLIPPED

Fordított mód:
Kódként add meg: REARFEAR

Homályosított nézet:
Kódként add meg: ETHANOL

Dupla magasság:
Kódként add meg: TWINPEAKS

Robbanó pályák:
Kódként add meg: KRAZYKERBS

Az elnököt és családját terroristatámadás érte, a családtagokat különböző helyszíneken tartják fogva. A te feladatod, hogy megmentsd őket!

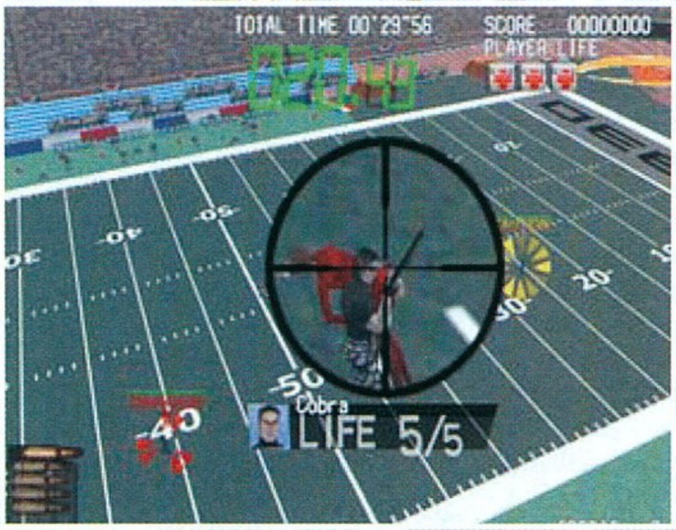
Ezzel az ezerszer is elcsépelt sztorival kezdődik a Silent Scope. Akik rendszeresen megfordulnak kis hazánk néhány normálisabb játéktermében, azoknak valószínűleg ismerősen cseng a név. Viszont szemben a Dreamcast verzióval, a Namco automatájánál nem joy-jal, hanem "valódi" távcsöves mesterlövész puskákkal nyirbálhattuk a terroristákat. Merthogy ebben a játékban egy antiterrorista mesterlövészt alakítunk. Aki lelövöldözi a rosszfiúkat, megmenti az elnöki családot, és ha már távcsöves fegyver van a kezében, ki is használja azt, lenge öltözékű hölgyeket kukkol. Néha elgondolkozom, mi lesz, ha már az összes játéktermi automatát és azt a néhány használható PC-s anyagot is átírták már DC-re? Vajon észbe kap a Sega és elkezd végre tartalmasabb, saját fejlesztésű játékokat is kiadni, mint azok a játéktermi stuffok, amelyekkel most elárasztja a piacot? Vagy esetleg a Playstation 2 megjelenése után ugyanarra a sorsra jut, mint a Saturn?

A Silent Scope a mesterlövészetre lett kihegyezve, de mint mondtam inkább egy arcade jellegű lövöldözős program, mint egy élethű szimuláció. Ha a sztori módot választod, Chicagoban, egy felhőkarcoló tetején kezdesz, odalent heves tűzharc folyik a rendőrök és a terroristák között. A likvidálandó célpontokat kékkel jelzi a gép, ha a jelzés sárgára vált azt jelenti, hogy már keresnek téged, ha pedig pirosra változik, kiszúrtak, célba vettek és pillanatokon belül találatot kapsz. Nincs más dolgod, mint hogy a célkeresztet irányítva befogd az ellenfeleket és lelődd őket. A könnyebb és gyorsabb célzás érdekében használd a L-gombot, ezzel ki tudod kapcsolni a távcsövet, és a célkereset lényegesen gyorsabban fog mozogni. Ha nagyjából befogtad a célpontot zoom-olj rá, és az R-rel végezd ki. Utána a szemközti háztetőkön lapuló orvlövészek kilövése feladatod. Most választás elé állít a gép, három különböző útvonalon folytathatód a történetet.









Mindegy merre mész, mindenképp egy főellenség következik. Ha lenyomtad jön az új pálya, az autópályán száguldozva kell megállítani a menekülő terroristákat, esetleg egy hotel ablakian keresztül kell kiszúrni a körözött bandatagokat. A helikopter után ismét egy főellenség jön. Lassan el is érkezel a túszejtők bázisára, a villa megtisztítása után pedig jön a végső főellenség a nagyfőnök. Azon kívül, hogy mennyire rövid a játék, ráadásként mindegyik pálya időre megy, ezért aztán nem lehet totojázni, minden helyszínen végig kell szaladni. A döntéseidtől függően egyébként eljuthatsz még egy stadionba vagy egy hotelhez is, és a terrorista bázist is kétféleképpen tudod megközelíteni: helikopteren levegőből, és az út menti bokrok közt rejtőzködve (ezen a szakaszon, egyébként éjszakai üzemmódban kell használnod a fegyvert). A pályaközti és végi főellenségek – a sima ellenfelekhez képest, akik egy lövéstől kidőlnek – extra kemények. A képernyő alján külön fel van tüntetve, hogy hány találat kell a legyőzésükhöz. A főellenségeknél, hogy gyorsabban végezhess velük, próbáld meg őket valamelyik létfontosságú szervüknél eltalálni, például a fejüknél. Egyébként külön pont jár a pontosabb lövésekért, vagy azért, ha két ember ölsz meg egy golyóval. Extra életet pedig úgy tudsz szerezni, ha kiszúrod a helyszíneken fel-feltünedező csajokat, ilyenkor a célkereszt is jópofa módon egy szívet formál. Pár óra alatt ki lehet végezni ezt a játékmódot, ráadásul a zárt helyiségekben, nem túl célszerű a távcsövet használni, és így amolyan Virtua Cop szerű puffogtatássá fajul a játék.

A sztori módon kívül van még idő elleni küzdelem (nem mintha a történetes módban nem szorítana az idő), lőgyakorlatozhatsz szabadban és zárt helyiségben, vagy gyakorolhatsz. A különböző tréningmódokban más és más szabályok vannak érvényben, de minden esetben csak élettelen bábuk kilövése a cél, pont, mint egy rendőrségi gyakorlaton. Szóval még a plusz opciókkal kiegészítve is nem több mint egy játéktermi automata, amivel nem is lenne semmi baj, ha mondjuk, legalább olyan hosszú lenne, mit a fentebb említett Virtua Cop. Jobb lenne, ha a Sega több pénzt áldozna a saját fejlesztésű játékokra, mert bizony ezzel az üzletpolitikával, nem fogja meghódítania Playstation-ön felnőtt nemzedéket.

CSIPI M LEE

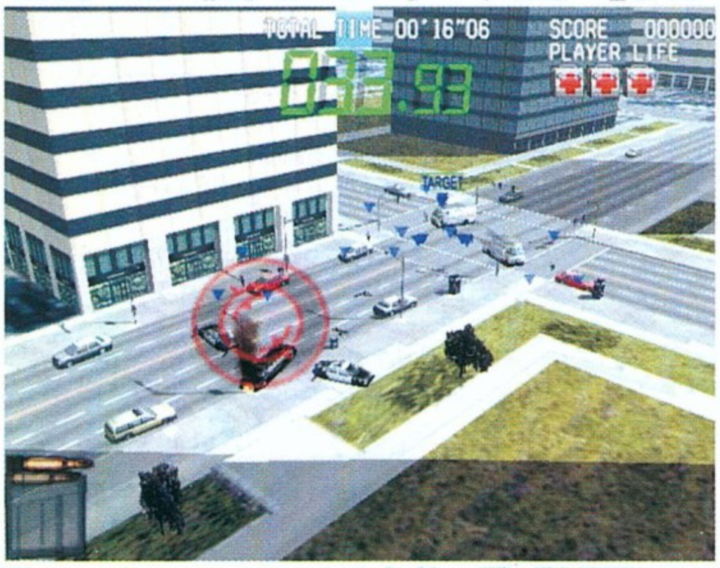
SILENT SCOPE

SEGA

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK
✓ TÁVCSÖVES FEGYVER HASZNÁLATA
× EGY ÉLETHŰ SZIMULÁCIÓNAK JOBBAN ÖRÜLTEM VOLNA, MINT EGY ÚJABB JÁTÉKTERMI ÁTIRATNAK

79%





Nem tudom, hogy ti mennyire vonzódtok a vízhez és a tengerhez, én szeretek búvárkodni, úszkálni, felfedezni a mélység fura képződményeit. Amikor először megvettem a PS-emet, a legelső játék, amit megszereztem a Treasures of the Deep volt, pontosan azért, mert számomra



rettentően izgalmas és érdekes minden víz alatti történet. Az Ubisoft programozói is valami hasonló dolgot gondolhattak, amikor elkészítették az eddigi legjobb víz alatti játékot Dreamcast-ra. Képileg nagyon hálás a téma, mert kialakítani egy tengeri világot érdekes és izgalmas, ráadásul nem is nagyon kötött, mert ugye a nagy kékségben sok minden kialakulhat, így a grafikusok nem nagyon korlátozták a képzelőerejüket ebben a játékban. A víz alatti civilizációk története már Némó kapitánynál sikeresnek bizonyult és azt kell mondanom, hogy azóta csak egyre közelebb kerültünk az elképzeléshez, hogy egy szép napon mi is a víz alá kényszerülünk majd.

A Deep Fighter egy menekülni kényszerülő társadalomról szól, melynek ideiglenesen sikerült búvóhelyet találnia a tenger legmélyén egy városban. Sajnos azonban innen is menekülni kell, mert a sugárzás egyre inkább behatol a víz alá, ráadásul misztikus ellenfeleik, a Shadowkin-en sem nézik ölbe tett kézzel, hogy egész kolóniákat építsünk ki (ha csak ideiglenesen is) az ő területükön. Persze a tenger maga is egy elég jó veszélyforrás, mindenféle halakkal, szörnyekkel, így akad bőven dolog, amire odafigyelhetünk a küldetéseink alatt.

A játékban több mint negyven víz alatti feladatot kell elvégeznünk, egytől egyik azért, hogy minél előbb, minél jobban elkészíthessük a nagy menekülő anyahajót, melyben elhagyhatjuk majd a vizeket, és egy biztonságosabb helyre telepíthetjük át az emberiség még megmaradt foszlányait, egy esetleges új élet reményében. Természetesen minél jobban és gyorsabban jutunk túl a feladatokon, annál jobb és erősebb tengeralattjárókat kapunk majd a további akciókhoz.

Ahhoz, hogy a küzdelmekben a víz alatt elég ütőképesek legyünk, a játékban egy egész fegyverarzenált vonultat fel az Ubisoft. Van itt egyszerű lézertől, a hőkövető rakétán át a kábító injekcióig minden. A fegyverek használata is elég egyszerű, mondhatni gyerekjáték. Egyébként, ha már itt tartunk, írnék egy pár szót az irányításról! Első pillanatban kicsit fura volt, hogy az Y visz előre és az A tolat, de ha ezt megszoktátok, nagyon könnyen és rutinosan fogtok mozogni a géppel mindenhol. A fegyvereket miután kiválasztottátok, a kontroller alján lévő két gombbal használhatjátok bal vagy jobb oldalról. Szerencsére a készítők emlékeztek a kis tengeralattjárók mozgásának kialakításánál arra, hogy víz alatt nem lehet azonnal nullára megállni, így szépen megvan a lassú komótos fékezés élménye is. Két fő kameraállást használhatunk akciók közben. Az első a belső nézet, ami minden lövöldözős és egyéb közvetlen harci eseménynél ajánlanék, a másik pedig a külső, hátsó nézet, melyben a gépünket is látni, ezt inkább különböző pakolásnál és építkezésnél célszerű használni, amikor megadott helyre kell letennünk valamit. Mint már mondtam a játékban több mint negyven küldetés van, ami hat különböző környezetben van elrendezve. Ezek a környezetek (meglepő módon) a tenger különböző pontjai, ahol bizony, ha nem figyeljük a radarunkat, alaposan eltévedhetünk pillanatok alatt.

DEEP FIGHTER



TÉGY RENDET A VÍZ ALATT!





A küldetéseink tartalmával kapcsolatban fontos tudni, hogy nem feltétlenül küzdelmekről és nehéz feladatokról van szó, a játék ennél összetettebb. Van, hogy halakat kell megmentenünk (mert ugye otthonunkra vigyázni kell), vagy mérgező hulladékot kell eltávolítanunk a vízből. Az sem ritka, hogy új motormodifikációkat kell tesztelnünk, mint amolyan berepülő (itt inkább beúszó) pilóta. A játék hangzása is nagyon jó, rettentően jól áthozza a víz alatti békés csendet, még a küzdelmek alatt is. Egyetlen apró probléma számomra a színészek (mert vannak azok is) zavaró hangjátéka, mellyel olykor-olykor szó szerint kizökkentettek az én kis víz alatti utazásomból. Sajnos a játékban egyébként az átvezető filmek alatt is sokszor pocsék a színészi játék, de ez még magában az akciókban nem nagyon zavarhat senkit. Szinte minden küldetés előtt megkapjuk a pontos utasításokat és a küldetés alatt is folyamatosan beszélnek hozzánk a parancsnokok és társaink másik hajókban, így nem kell félni attól, hogy nem fogjuk megérteni az aktuális feladatunkat. Mint már írtam, a játék képileg nagyon szép és minden grafikai elem látványosan lejön a tévéről.



A víz hullámzásától kezdve egésze a beverő napfényig közvetlenül a felszín alatt, szinte nem is találni hibát képileg sehol. Nehézséget tekintve ez nem az a játék, amit egy unalmas hétfő este meg tudtok majd csinálni, szerintem jó 5 nap kell hozzá, hogy mindent végigvigyünk és ne utáljuk meg közben az egészet. Persze fanatikusabbak végigszáguldhatnak, orrvérzésig kínozva magukat, de akkor a játék pont azt a komponensét veszíti el, ami miatt annyira sikeres lehet, ez pedig a hangulata. Még a gyengécske színészek ellenére is dramaturgiailag és történetileg is nagyon jó kis filmeket nézegethetünk meg a játékban, talán az egyetlen grafikai bökkenő az a pillanat, amikor az első küldetés elején kitör a vulkán. Az kicsit csúnyácska, de még azt is elviselhetjük, mivel ennél rosszabb kép már nem nagyon lesz sehol. Nagyon tetszik az is, hogy valamilyen útonmódon, egy sikertelen misszió után az ember nem akarja egy kalapáccsal szétverni a gépet, sokkal inkább várja a következő nekifutást. Mindannyian ismeritek az érzést, amikor éjjel kettőkor a gép előtt ülve egy kóla vagy kávé (esetleg fél pizza) társaságában nyomjuk a játékot és az aktuális pálya megoldása után azt mondjátok magatokban: "Na, még 1 küldetést és megyek aludni...". Na, ez az! A Deep Fighter az a játék, ahol minden küldetés érdekel, minden küldetés izgalmas és hamar rászokhat az ember a hajókázásra anélkül, hogy észrevenné.

Adam

DEEP FIGHTER

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ A HANGULAT, A HANGOK, A HALAK NAGYON ÉLETHŰEK
× NÉHA ZAVARÓ A PARANCSNOK HANGJA ÉS A SZÍNÉSZEK JÁTÉKA

88%

BLUE STINGER

A NAGY KÉKSÉG!

A Blue Stinger című játék már nem tartozik a legfrissebbek közé, de összetettsége miatt úgy döntöttünk, hogy megér egy teljes végigjátszást. Nagyon pozitív dolog, hogy egyre komolyabb, és ami nem utolsó szempont, egyre jobb játékok vannak Dreamcast-ra. Lassan minden stílusban lesznek olyan programok, amelyek miatt érdemes ezt a gépet megvásárolni. Persze itt volt az ideje, hogy beinduljon a Dreamcast piac, hisz mire ezeket a sorokat olvassátok már megjelent a PlayStation 2, tehát a csata a két gép között elkezdődik, és egész biztosan sokan azon gondolkoznak, hogy a karácsonyfa alá melyik csúcs gép dobozát tegyék. Ezt persze még mindig korai megmondani, és talán mindenkinek a saját tapasztalata alapján lenne a feladata, hogy eldöntse, melyik gépre esik a választása. Az persze tény, hogy most jó néhány dolog a Dreamcast mellett szól, de az idő majd úgyis eldönti, melyik gép fog jobban befutni. Mindenesetre az eddig általam látott japán NTSC-s PS2-es játékok alapján szerintem a Sony-nak jobban bele kellene húznia a játékainak fejlesztésébe, de mint mondtam, az ítélethirdetés még elhamarkodott.



Kicsit eltértem az eredetileg tervezett témámtól, úgyhogy gyorsan elkezdem a tesztet, mielőtt még jobban elkalandoznék. Elég könnyű helyzetben vagyok a Blue Stinger bemutatásával kapcsolatban, mivel egy elég egyszerű, ám színvonalas akció-kaland játékról van szó, ami némi horror beütést is tartalmaz. Ha hasonlítani akarnám valamihez a BS-t, akkor mindenképpen a Resident Evil-t kell elővennem, mert a játék sok mindenben merít a horror, illetve akció kaland játékok etalonjától. Feltűnő különbség a RE-el szemben, hogy a megszokott rögzített kamera nézetek helyett a kép az általunk irányított szereplő mögött foglal állást, mint az általam nem igazán kedvelt – a hideg is kiráz, ha rá gondolok – Tomb Raider-ben. Szerencsére ezzel vége is a kapcsolatnak a két játék között, hisz itt nincsenek olyan idegesítően nehéz ügyességi részek, mint a TR-ben.

Az egész játékra jellemző a filmszerű hatás, amit megpróbáltak elérni a készítők. Már a játék kezdete is emlékeztet egy akciófilmre és menetközben is többször találkozunk filmszerű jelenetekkel. A hatást fokozzák a jól alkalmazott zenei betétek is. Nem azt mondom, hogy maradéktalanul olyan az érzés, mintha egy moziban ülnénk, de dicséretre méltó a készítők ez irányú próbálkozása a játék filmszerűvé tételére. Főleg ha azt nézzük, hogy Dreamcast-ra még nem volt ilyen típusú játék. Még a párbeszédek is egy B osztályú akciófilm színvonalára emlékeztetnek, néha nagyon mesterkélt szövegeket hallhatunk, akik alámondták a szöveget, nem mindig álltak a helyzet magaslatán.



Egyébként a grafikával sincs baj, a terepek jól kidolgozottak és szépek is, igaz a karaktereken még lett volna csiszolni való. Nekem nagyon tetszett, hogy a játékmentet elég véresre sikerült. Fröcsög a vér rendesen az ellenfelek által bekapott találatoknál, sőt végtagok is leszakadnak. Volt úgy elég sokszor, hogy egy mutánsnak a fejét is sikerült lelőni, persze így is hadakoztak tovább.

Sajnos felfedeztem egy súlyos játszhatósági problémát a gyógyításoknál. Ekkor ugyanis a szereplőnk, akivel elhasználunk egy dobozos üdítőt vagy egy kaját, fogja kibontja és felhörpinti az italt esetleg megeszi az ételt. Ezzel csak az a baj, hogy a szörnyek a játékban nem olyan nagyvonalúak, hogy megvárják, amíg mi szalonnázunk, hanem ugyanúgy támadnak minket. Többször volt olyan, hogy összefutottam egy nagyobb döggel, aki ellen megindult a harc. Hamarosan pirosba ért az energiám gyorsan gyógyítanom kellett, amit meg is tettem. Emberem elővette az italt, megitta, ám még mielőtt az energiám felmehetett volna, a szörny újabb ütésétől elhaláloztam – mondanom sem kell, hogy vagy egy órája nem mentettem, majdnem falhoz vágtam az irányítót. Sokkal egyszerűbb lett volna, ha gyógyítás után, rögtön még a menüben megkapjuk az értékes energia utánpótlást, nem kilépve a játékból kell ezzel tökölni. Remek ötlet, hogy két karakter közül választhatunk menet közben, akik eltérő fegyverarzenállal rendelkeznek – bármikor válthatunk közöttük. Továbbá tetszett, hogy megölt ellenfeleink pénzt hagynak maguk után, amit egy bankkártyára gyűjtve, automatáknál felhasználhatunk és értékes dolgokat (gyógyítás, lőszer stb.) vehetünk. A mutánsok újratermelődnek, tehát pénzt folyamatosan szerezhetünk, ha elfogyna. Az irányítás viszonylag tűrhető, de a vizes részeknél, amikor úszni kell egyszerűen gyalázatos. Nagyon nehézkesen mozog emberünk és borzasztóan körülményes a levegővétel. Ezt leszámítva a BS kategóriájában egy jó játék, aki ezt a stílust kedveli, egész nyugodtan tehet vele egy próbát.

PRÓLOGUS

Időszámításunk előtt 65 millió évvel egy meteor csapódott a Földnek, amelynek hatására a bolygónkról kipusztultak a dinoszauruszok. Krisztus után 2000-ben egy óriási földrengés rázza meg Közép-Amerikát, aminek a hatására Mexikó közelében egy sziget emelkedik ki a tengerből. A hely, ahol a sziget képződik, feltételezések szerint megegyezik a dinoszauruszok vesztét okozó meteor becsapódásának helyével. Micsoda véletlen, de vajon tényleg véletlen? A szigetet stílszerűen Dinoszaurusz szigetnek nevezik el. A történet 2018-ban folytatódik, amikor egy kis hajó, fedélzetén két kutatóval (köztük a játék főszereplőjével Eliottal) éppen a vakációjukat töltik a Dinoszaurusz sziget közelében. Eközben egy rakéta-szerű valami tart a Föld felé, ami egy műhold után egyenesen a Dinoszaurusz sziget közepébe talál, amit időközben – az eltelt 18 év alatt – már benépesítettek tudósok és kutatók, egy egész várost is felhúztak itt. A becsapódás után egy különös energiapajzs veszi körül a szigetet.



Eliot a pajzson belülre kerül, míg barátja Tim kívül reked, ám valamiért megdermed, mint egy szobor – a karja ugyanis a pajzson belül marad. Egy titokzatos angyal-szerű teremtmény, Nephilim érkezik a hajóra, amit egy egész sereg szörny követ, így Eliotnak menekülnie kell. Szerencséjére(?) a szigeten ér partot, ahol – egy lezuhanó helikopter és egy rövidebb látomás után – újra találkozik Nephilimmel. A lény elrepül, nincs más megoldás tehát, követnünk kell, hogy kiderítsük mi is folyik itt – de ez már a játék végigjátszásához tartozik.

AZ ÚT JANINE-HEZ

Itt az elején csak annyit szeretnék még elmondani, hogy az irányítást majd menetközben fogom kivesézni. Csak két apróság. A menübe a Start-tal lépünk, nézelődni az L-lel lehet. Induljunk tehát abba az irányba, amerre Nephilim repült. Kb. a stég felénél bekapcsol a rádiónk, tehát valaki jelentkezik, nyomjuk meg a Start-ot. A sziget biztonsági szolgálatának a vezetője, Janine King akar velünk kapcsolatba lépni. Elmondja, hogy a szigeten vészhelyzet van és a biztonsági riadó maximális fokozatra kapcsolt, többet nem tud szólni, mert az összekötetés megszakad. Szaladjunk tovább előre az ajtó felé, amikor is a stég vége felé észrevehetjük, hogy egy idegen sasol minket. Miután visszakaptuk az irányítást, kocogjunk vissza a stég elejére – ahol az imént a férfi állt – mivel egy Small Hassy-t (gyógyítás) találunk, ez az előbb még nem volt itt. (Tárgyakat az A-val veszünk fel és ez az ajtónyitás gombja is.) Itt meg is jegyzem, hogy ha átmegyünk egy ajtón, akkor visszafordulva nem lehet rögtön bemenni újra az ajtón, hanem előbb hátrébb kell lépni pár lépést – valószínűleg programhiba, de elég idegesítő tud lenni néha.



Ideje benézni a közelben lévő kapu (C-Gate) mögé. Még az ajtó előtt Janine jelentkezik újra, aki elmondása szerint segítségre szorul, ám előtte elmondja Eliot-nak, hogy ha el akar jutni hozzá, szüksége van egy ID kártyára. Többet nem tud mondani újdonsült barátnőnk, mert a rádió kapcsolattal még mindig gondok vannak. Induljunk előre be a C-Gate-en. A folyosón hullák sorakoznak, a középsőtől felvehetjük az első kódkártyánkat, ami C01-es kapu megnyitásához kell. Egy hídhoz jutunk, aminek a túloldalán, a jobb oldali hullától egy újabb Small Hassy-t vehetünk fel. Ekkor azonban a hulla feléled, és agresszívan nekünk támad, így – egyelőre lőfegyver híján – verjük agyon az X-szel. A dolog után a jobb oldali panelba helyezzük be a kódkártyánkat, amivel kinyithatjuk a C01-es kaput. Egy újabb hídon találjuk magunkat, aminek a végén egy elég nagy bestia támad ránk. Szerencsére a segítségünkre siet az idegen, aki a stégnél figyelt minket. Be is mutatkozik, ő Dogs a hajónk kapitánya és Tim főnöke. Timről nincs érdemleges információnk számára, ezért kissé dühös lesz, ám csatlakozik hozzánk. Innentől fogva tehát a menüben a Change opcióval választhatjuk Dogs-ot is, aki egyébként egy nyílpuskával rendelkezik. Miután újra mi irányítunk, vizsgáljuk meg a bal oldalon a doboz mögötti hullát, akitől felvehetjük a C02-es kapu kódkártyáját. Még mielőtt kinyitnánk a kaput, toljuk a nagy dobozt a jobb oldalra és a segítségével másszunk kisebb épület tetejére. Itt is csillog valami méghozzá a lenti kis ajtó kinyitásához szükséges mágnes kártya (C02 Room Key), ezenkívül találunk még a halottnál egy tár pisztolytöltényt is. Másszunk le innen és nyissuk ki a kis szoba ajtaját. Bent találnunk egy pisztolyt Eliotnak (fegyvert az Y-nal használunk) és egy újabb kártyát (Visitor ID). A jobb oldali zöld gépből letölthetjük a bázis térképének egy részét, a pirosnál pedig menthetünk. Hagyjuk el a szobát és nyissuk ki a C02-es kaput. Oda bent újabb hullákat találunk, melyek közül kettőt le is kell ölni. Az elsőnél találunk egy adag nyilat is Dogs-nak. A folyosó felénél újra összefutunk Nephilim-mel, ám most sem lesz bőbeszédűbb, mint legutóbb, hamar elillan megint – Dogs egy kicsit ideges lesz, hogy honnan tudjuk a nevét. Újra láthatunk egy izgalmas bejátszást, vajon ez mit jelenthet? Keressük meg a kijáratot. Kint a jobb oldali ajtót (Lab Town) nem lehet kinyitni, ezért hát szaladjunk át a hídon. Itt egy újabb vadállat támad ránk, ám szerencsére Janine egy távcsöves puskával elintézi. Kisebb beszélgetés következik, melyből kiderül, hogy Janine a közeli épületben (Shuttle Port) van. Az épület bejáratánál a jobb oldalon használjuk a Visitor ID kártyánkat, ezzel kinyithatjuk az ajtót. Bent lőjük agyon a kapálózó karokat – itt ne spóroljunk a lőszerrel, mert agyonverni őket szinte lehetetlen, sok energiaveszteségbe kerül. Négy szobát találunk. Nézzünk be először a kicsibe a jobb oldalon, ahol menthetünk és találunk lőszert Dogs-nak. Az automatákból vehetünk kajákat (gyógyítások) és lőszert is, ha van pénzünk, vásároljunk be. Töltsünk le egy újabb térképet és mentsünk. A nagy kapuk zárva vannak, ezért nézzünk szét a kisebbikben a bal oldalon. A jobb oldali panelt vizsgáljuk meg először, aztán a bal oldalit, amivel kinyithatjuk az A kaput. Valaki beszorult a gépbe, így le kell állítanunk, mielőtt lezuhanna, erre 2 percünk van. Menjünk be az A kapun, a jobb illetve a bal oldalon haladva sétáljunk el a karok mellett, csak egyet kell lelőni, amelyik középen áll. A gépnél a jobb oldalon van egy létra, fent pedig egy ajtó. Bent a rácsok mögött leállíthatjuk a gépet, ami le akar zuhanni. Ezután hagyjuk el a szobát, de most a jobb oldalon. Itt lesz néhány mutáns, akiket el kell intézni, majd lépjünk be az A kapun. Itt megtaláljuk a munkást, akit megmentettünk. Előtte egy Napalm Gun (jó fegyver) hever, amit természetesen vegyünk fel – ha nem mentjük meg a munkást ugrik a fegyver is. Hagyjuk el a szobát és menjünk be a nagy ajtón, azon, amelyiken nincs jelzés. Intézzük el a kart és forduljunk balra. Az ajtó mögött megtaláljuk Janine-t.

A BOLTBAN



Egy hosszabb beszélgetés következik, ám nem tudunk meg új dolgot. Nephilim próbál segíteni, de a számítógép kódját senki nem ismeri. Dogs-nak támad egy ötlete. Ehhez el kell látogatnunk városba. Kapunk egy kódkártyát Janine-től, ami a Lab Town, azaz a város kulcsa. Mielőtt elhagynánk a szobát az egyik panellal – ami felett a lila színű kivetítő található – nyissuk ki a B kaput, ami az imént még zárva volt. Van itt még három ajtó. Az egyik, amin bejöttünk a másik zárva van, a harmadik a Nap Room-ba vezet. Itt vegyük fel Dogs pólóját – és tegyük is fel neki – majd vásároljunk be és mentsünk. Ha mindennel készen vagyunk, kocogjunk vissza a Lab Town-hoz, menetközben Nephilim is követni fog. Lerövidíthetjük az utat, ha használjuk a liftet – szálljunk be, a B kapu mögött van. A Lab Town folyosóján lesz néhány mutáns, intézzük el őket. Végre a városban vagyunk, ahol feltehetőleg karácsonyra készültek az emberek. Néhányan maradtak is, csak sajnos mutáns formában, így kénytelenek vagyunk végleg megszabadulni tőlük. Forduljunk jobbra és lépjünk be a rövidebb folyosóra – útközben láthatunk egy zárt ajtót, ami a Hello Market-be vezet, jegyezzük meg a helyet. A folyosón a hullánál találunk egy tár töltény, amit elhasználhatunk néhány itt ólálkodó mutánsra. Kint egy kart kell elintézni és szabad az út. Pontosabban nem is olyan szabad, mert a biztonsági fal lecsukódott és lezárja a Rats felé vezető utat. Keresni kell tehát egy másikat. Vegyük fel a sarokból a hullától a kódkártyát (Hello Card), ami a Hello Market-et nyitja. Mikor visszaindulnánk, megszólal a rádió, Janine jelentkezik. A beszélgetés után megtudjuk, hogy a kaput megkerülni a fagyasztó szobán keresztül lehet, aminek szintén zárva van az ajtaja – a kulcs Dogs szerint Devlin-nél, a Hello Market vezetőjénél van. Siessünk vissza a Hello Market-hez és nézzünk be. Az A szárnyban vagyunk (Side A). Vásároljunk be, amiből kell és lessünk be a KISS ROOM-ba, ahol töltsük le a térképet és mentsünk is. Van itt egy ajtó, ami a B szárnyába (Side B) vezet az üzletnek (Other Side). Itt menjünk be az ajtón a folyosóra, majd a Staff Room-ba, ahol találunk az asztalon egy lapot (Schedule) és a földön pedig a beteg Devlint. Őt nem árt, ha megmentjük, amire 42 percünk lesz, ennyi idő alatt kell megtalálnunk egy Docksin nevű orvosságot. Először vegyük fel a Devlin mellett fekvő Gun Shop Key-t, aztán kocogjunk vissza az A szárnyba és nézzünk körül. Az automatából sajnos kifogyott a Docksin, ezért máshol kell keresgélnünk, egészen pontosan a második emeleten. Igen ám, de ahhoz meg kell egy kulcs. Vizsgáljuk meg azt a gépet, amire ez van írva "Stamp Rally" a bolt bejárata előtt. Itt egy kisebb keresgélős játékot kell játszani, meg kell találni négy Stamp-et, hogy megkapjuk a kulcsot a másodikra. Kezdjük a keresgélést.

Sparky: Az A szárnyban sétáljunk az üdítő automatához – gyógyításokat vehetünk itt – és szemléljük meg az automatával szemben lévő gépet, miénk a Sparky.

Tina: Ezt már egy kicsit nehezebb lesz felvenni. Irány vissza a B szárnyba és be folyosóra. Itt, ha szétnézünk egy kicsit, találnunk kell egy Large Hassy-t az egyik leágazásban. Menjünk be a 01-es ajtón és intézzük el a mutánsokat. Keressük meg a 02-es szobát. Bent toljuk először a nagy dobozt a kapcsolóhoz, majd tegyük ezt a kisebbikkel is. Most már felmászhatunk a kapcsolóhoz. Itt két kódot kell beírni, hogy deaktiváljuk a zárt ajtókat. Az első kód legyen a 0030-as, ami a Toy Shop-ot nyitja. A második a 0050-es, ami az étel és ital szekció zárját töri fel a boltban. Mielőtt távoznánk a szobából, még vegyük fel a Large Hassy-t és a Kimra Bank Card-ot, ami az egyik dobozon fekvő hulla mögött van. Másszunk fel a doboz tetejére és nézzünk be a doboz és a fal közé, a köztes részben ott lesz a két cucc. Szaladjunk vissza a B szárnyba és keressük meg a Toy Shop-ot – a B szárny kijárata közelében van az ajtó, rá van írva, hogy TOY. Intézzük el mutánsokat és járjuk be a boltot. Valahol középen megtaláljuk a gépet, amiből kivehetjük Tinát.

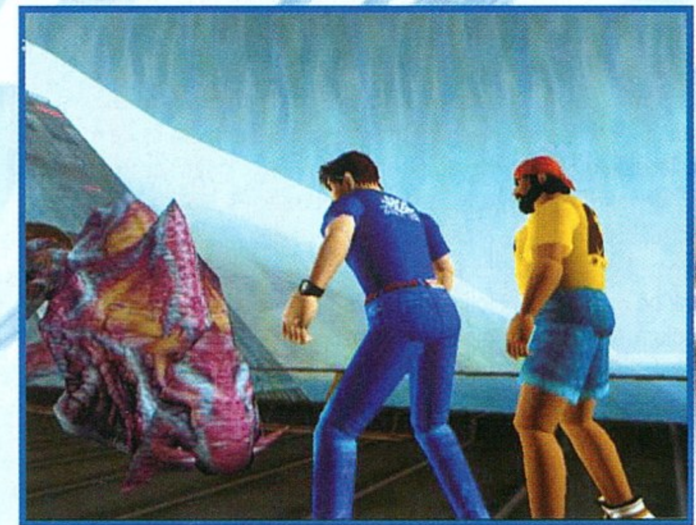
Buck: Miután felvettük Tinát, menjünk a B



szárnyba és keressük meg az étel és ital szekciót. Ez a Gun Shop mellett van, és kék ajtó vezet ide. Bent vegyük fel a három cuccot (Large Hassy, nyilak, töltény), majd menjünk be a MUSIC jelzéssel ellátott ajtón. A hullától vegyük el a Rental Video Card-ot. Ezzel irány vissza az étel és ital szekcióba és keressük meg az AV Corner jelzéssel ellátott ajtót, amin menjünk be. Itt az egyik TV mellett a gépből kivehetjük Buck-ot.

Taco: Miután megvan Buck szaladjunk vissza az A szárnyba egészen a Rental Video Shopba. Ez a Stamp géptől jobbra van, és rá van írva az ajtóra. Kutassuk át a szobát, mire megtalálhatjuk Taco-t.

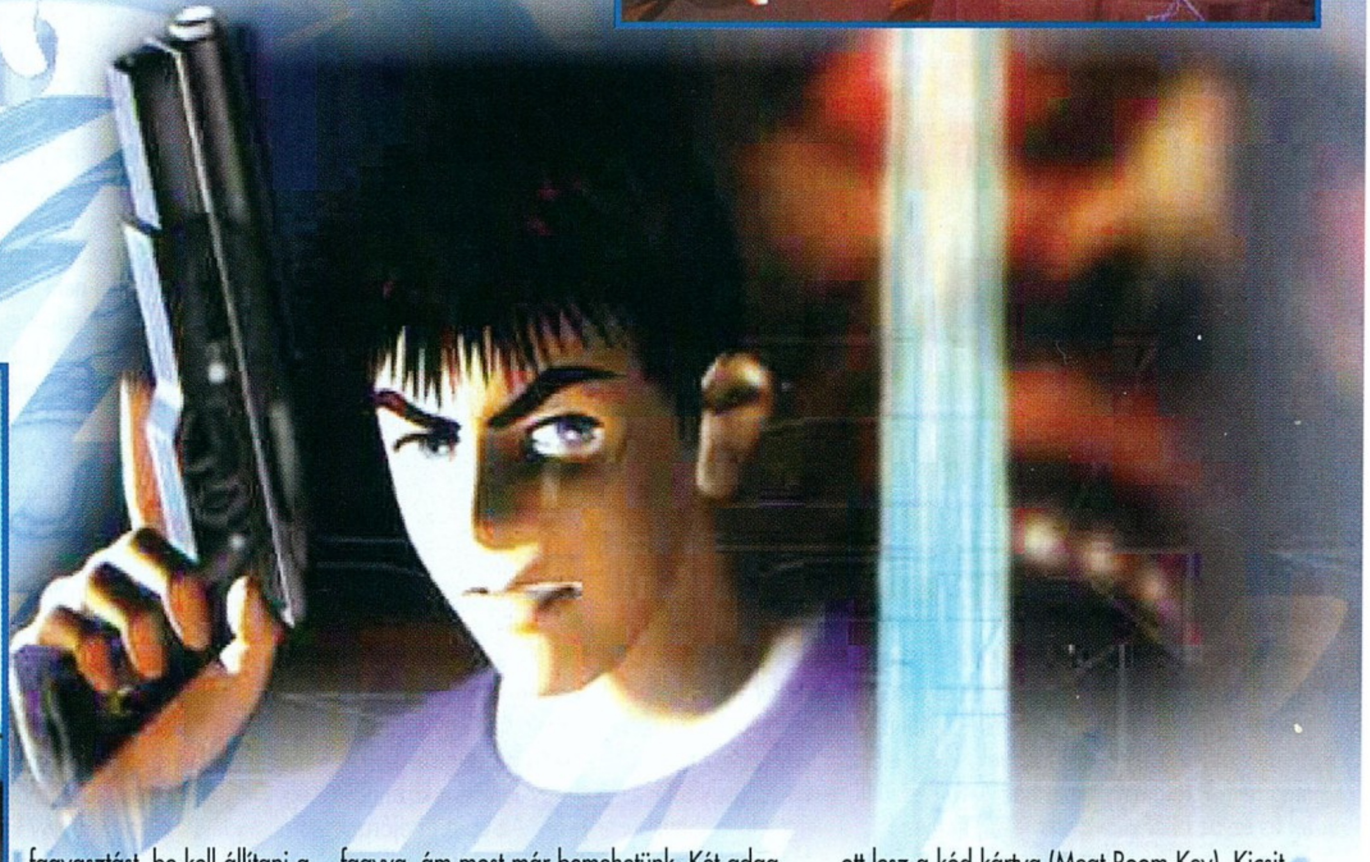
Miután megvan mind a négy keressük meg az A szárnyban a liftet, amit immár kinyithatunk és felmehetünk az emeltre. Apropó még a Gun Shop-ban nem voltunk! Ha akarunk ellátogathatunk ide is, de rengeteg lóvéval menjünk, mert sokba kerülnek a fegyverek. Fent a másodikon egy keményebb szörny támad ránk, meneküljünk előle, és úgy lőjük, ha kell, használjunk valamilyen keményebb fegyvert. Miután megöltük lépjünk be az ajtón és jobbra vizsgáljuk meg az automatát, mivel vehetünk belőle Docksin-t. Ezt vigyük vissza Devlin-nek, aki nekünk adja a 1st Storage Key-t. Menjünk vissza a másodikra – ahonnan a Docksin-t hoztuk – és nézzünk szét egy kicsit jobban. Itt



megtaláljuk Ronaldot, akinél elméletileg a fagyasztó kulcsa van. Azért csak elméletileg, mert gyakorlatilag csak a helyét tudja megmondani, méghozzá a széfet Devlin szobájában. Ehhez oda is adja a kulcsot. Irány vissza Devlin szobája, ahol széfből (Devlin lába mellet balra az asztalon), kivehetjük a fagyasztó szoba nyitjához szükséges kódkártyát. Mielőtt elhagynánk a Hello Marketet, menjünk vissza a 01-es szobába. Itt a jobb oldalon a Devlintől kapott jutalom kártyával (1st Sorage) kinyithatjuk a rácsokat és felvehetünk egy Shotgun-t, hozzá töltényt és néhány tárat a Napalm Gunba. Mielőtt végleg itt hagynánk a Hello Marketet felhívnám mindenkinek a figyelmét a fegyverekre, tehát ha később lesz pénzünk, jöjjünk vissza bevásárolni ide. A lézerkardot például érdemes megvenni.

FAGYÁSVESZÉLY!

Sétáljunk vissza a lefagyasztott szobához, és a kódkártyát használva lépjünk be. Rögtön észrevehetünk egy új kijelzőt az életerőnk alatt, ami a testhőmérsékletünk változását mutatja. Ha lecsökken megfagyunk, tehát erre nagyon vigyázzunk! Menjünk, amíg választhatunk jobb és bal oldali irányok között. Mivel jobb oldalon csak egy befagyott ajtót találunk, induljunk el balra egyenesen be a nyitott ajtón. Most egy olyan cuccot kell megtalálni, amivel kiküszöbölhetjük a fagyást. Útközben mivel sokáig kell menetelni, igyunk meg néhány üdítőt, ha fogy az energiánk, a mutánsok mellett pedig fussunk el. Forduljunk rögtön jobbra. Egy elágazáshoz érünk, jegyezzük meg, hol van. Vegyük balra az irányt és haladjunk az egyetlen lehetséges irányba, amíg két ajtóba nem botlunk. Az egyik az Operating Room, ami zárva lesz (nem sokára vissza kell ide jönni), tehát a másik nyitott ajtón keresztül folytassuk az utunkat. Siessünk tovább előre, és ha minden igaz, akkor egy hullát kell találnunk, akinél ott van a HEATHER. Ez minden körülmények között melegen tartja a testhőmérsékletünket, tehát nagyon fontos cucc. Ezután irány vissza az előző szobába az elágazáshoz, ahol menjünk jobbra. A hullától felvehetjük a kódkártyát a meleg szobához (Warm Room Key). Ez az imént még zárt ajtót nyitja tehát kocogjunk oda vissza és nyissuk ki. A hullától vegyük fel az irányító szoba kártyáját (Operation Room Key). A szobában lehet információt kérni a hőmérsékletről, a zöldes színű fal melletti terminállal. 6500RPM-re van beállítva a gép, tehát erős fagyasztásra. Ha meg akarjuk szüntetni a



fagyasztást, be kell állítani a gépet 0-4999-re, de ezt ebben a szobában nem lehet megtenni, talán az Operation Room-ban. A következő utunk tehát oda vezessen. Az imént még zárva volt, de most már ki tudjuk nyitni a kártyával. Rögtön vegyük fel a Machine Room Key-t, majd nézzük meg a terminált, aminél rögtön megkapjuk az Invert Key-t, amivel a Machine Room-ban irányítani tudjuk a hőmérsékletet. Vegyük az irányt tehát oda. Ehhez menjünk ki az Operation Room-ból, és rögtön lépjünk be a balra fekvő ajtón – itt vettük fel a "melegítőt". Mielőtt még elindulnánk – ha óvatosak vagyunk – nem árt menteni egyet valahol és egy kevés lőszer sem árt. Amennyiben készen állunk, haladjunk előre dinamikusan, amíg nem találunk egy "Oilpressure C-Unit" jelzéssel ellátott ajtót. Odabent az első főellenség vár ránk, egy nagyobb dinoszauruszszerű teremtmény. Mivel a szörny kicsit be van fagyva, ezért melegítsük fel és intenzíven lőjük a Napalm Gunnal. Futkározzunk körbe-körbe, akkor nem tud hozzánk érni. Ha távolságtartóan bánunk vele nem lesz nagy probléma az elintézése. A halálakor elejt egy kódkártyát (Control Room Key), amivel nyithatjuk a szobában lévő ajtót. Itt a terminálon



használhatjuk az Invert Key-t, ezzel bele helyezhetjük a gépbe és bekapcsolhatjuk a gyors melegítést, ezzel kiolvadnak a befagyott ajtók. Ezután újra lépjünk a géphez, vegyük ki a kulcsot, és állítsuk be a masinát 5000RPM-re, így a hőmérséklet normális lesz. Ha 5000 alá állítjuk, túl meleg lesz és ez hosszú távon végzetes lehet, ha viszont 6000-re, akkor újra befagynak az ajtók. Hagyjuk el a helyet, és láthatjuk, a külső folyosók kissé megváltoztak. Az Operation Room-tól nem messze van egy ajtó, ami eddig be volt



fagyva, ám most már bemehetünk. Két adag nyíl, térkép, és egy mentőhely vár ránk nem beszélve az automatákról. Ideje folytatni az utunkat. Mikor először jártunk itt találtunk egy fagyott ajtót az első folyosón a meleg szoba mellett, ezt keressük meg megint, most már nyitva lesz. Belépve több dolog is fogadhat minket. Ha túl magasra állítottuk a hőmérsékletet, akkor mindent elborít a megolvadt jégkockákból a víz, és úszva kell tovább jutni, de ez a JÓVAL nehezebb megoldás nem javaslom. Legyen tehát – ahogy fentebb is írtam – a hőmérséklet normálisra állítva, akkor nem lesz gond. A folyosón likvidáljuk a mutánsokat és lépjünk be a következő ajtón. A jeges szobában valahol van egy létra, keressük meg és másszunk fel rajta. Középen találunk egy nagy jégtömböt, amiben egy mutáns rinocérosz-szerű szörny áll mozdulatlanul – magas hőfok esetén ki lenne olvadva és meg kéne ölni. Kb. a jobb oldalon lesz egy zárt ajtó, ezt kell kinyitni. A közelben találunk néhány nagyobb tömböt, amiknek fel lehet mászni a tetejére. Ezt tegyük meg, az egyiken ott lesz a kód kártya (Meat Room Key). Kicsit nehéz lesz felvenni, mert könnyű leesni: fussunk neki, plusz ha az egyik téglalap alakú tömböt tologatjuk egy kicsit könnyebb megszerezni! A Meat Room-ban fagyott húsokat találunk, melyek közül a barna színűt – ami lezárja az utat – lőjük szét. Felmászva a dobozokra végre megtalálhatjuk a kijáratot a fagyasztóból!

Kint vásároljunk be, töltsük be a térképet és persze mentsünk is. Ennyit erre a hónapra, készüljetek, mert a folytatás – és ezzel a játék tetemesebb részének a megoldása – a következő számunkban lesz!

Veres Miki

BLUE STINGER

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET, ELÉG HOSSZÚ
× AZ IRÁNYÍTÁS HELYENKÉNT NAGYON GYENGE

81%

A 18 Wheeler tesztelésekor végig velem volt egyfajta nosztalgikus érzés és régi, kedves emlékeim jutottak eszembe. Ugyanis a nagypapám több mint harminc évig volt kamionos, és gyermekkoromban bizony sokszor magával vitt engem is egy-egy belföldi útjára. Imádtam ezeket az utakat, mert mint egy átlagos kisgyerek én is az országutak királyának éreztem magam. Akkor még halványlila gőzöm sem volt, hogy milyen emberpróbáló meló is egy ilyen bazi nagy dögöt elvezetni. Ugyhogy én kifejezetten örültem, hogy én kaptam a 18 Wheeler: American Pro Truckers alcímmel rendelkezo DC játékot.

A játék egyébként japán kiadású, ám nagy meglepetésemre szinte minden felirat és szöveg ánglius. Kezdjük az első játékmóddal az ARCADE-dal. Ha van a programnak játéktermi változata, akkor gondolom, ez lehet az. **(Van. Ez az. Martin)** Öt kamion közül kell kiválasztani a nekünk legszimpatikusabbat, majd mehetünk is az első melónkra. Indulás előtt a gép meg felhívja a figyelmünket a nagy riválisunkra, aki egy fekete csőrös járgány (az introban is látható volt), és arra hogy bizonyos furgonok leamortizálásáért értékes plusz másodperceket szerezhetünk. A pályákon ugyanis időhatárok vannak megszabva, és ha ez alatt nem érjük el a következő ellenőrzési pontot, a játéknak egyből vége szakad. Szóval New York-ból Keywest-be kell leszállítani egy tartálynyi üzemanyagot. Amint gázt adsz, beremeg a kaszni, döcögve elindul a gép, maga után vontatva a többtonnányi rakományt. A belső nézet nagyon jóra sikerült, a legkisebb irányváltoztatásra is beleng a visszapillantóra akasztott illatosító, a nagyobb kormánymozdulatoknál pedig szépen csúszkálnak a műszerfalra felpakolt cuccok. Persze egész nap nyomni a gázpedált, elég monoton, de hát pont ezért szól a kocsiban a rádió, és megy menet közben a CB-zés is. Én ajánlom mindenkinek, hogy belső nézetből játsszon, mert szerintem, úgy lehet a legjobban belátni a terepet. Indulás után szépen kanyarodjunk fel az autópályára, és kezdjünk gyönyörködni a tájban. Már amennyire a sűrű forgalom ezt megengedi. A program ugyanis fantasztikusan szép grafikával rendelkezik, a készítők a kevés pályába is megpróbáltak sok mindent belezsúfolni, ezért aztán a változatosságra nem lesz majd panasz. Közben kiértél a lakott területről, és már el is hagytad az első check pont-ot, egy-két kanyar, balra a tengerpart, kilököd a riválisodat a homokba, már az utolsó szakaszon döngetsz. Erőteljesen megnyomod a kürtöt, mire az előtted bénázó személygépkocsi azt se tudja melyik sávba húzódjon le, előzöl egyet-kettőt még és már be is futottál a célba. A gép most osztályozni fogja a teljesítményedet. Ugye minden szállítmányért előre lekötött összeg jár, ha azonban sokat ütköztél és a rakomány menet közben megsérült, az okozott kár költségeit a te pénztárcád bánja. A megtakarított időért is szintén plusz pénz jár csakúgy, mint ha előbb értél célba, mint a riválisod. Egyébként, ha őt megverted, a pályák után egy bonusz-szintre kerülsz, ahol pénzt és értékes alkatrészeket lehet nyerni. A következő fuvar előtt már van választási lehetőséged, egy normál és egy nehéz szállítmány között. Természetesen a nehezebbért jár a több lóvé. Ez a későbbiekben is mindig így lesz. Nekiindulsz ennek is, lenyomsz egy-két pályát, a San Francisco-i Golden Gate hídon autókázol, már épp belejönnél, amikor kiderül ez volt az utolsó pálya. Hát igen, a készítők nem erőltették meg magukat, mert mindössze 4 pálya van korongon. Ez pedig édeskevés. Még ha azt is figyelembe vesszük, hogy minden úton van néhány elágazás, és ezek az alternatív útvonalak tényleg különböznek egymástól, akkor is maximum kétszer-háromszor nyomja végig az ember szívesen az egyes pályákat. Persze lehet nehézségi fokozatot állítani, de ilyenkor csak az időlimit és a széttörhető bonusz kocsik száma lesz kevesebb.

Marad tehát a többi játékmód. Itt van például a PARKING. Ez azért is áll közel a szívemhez, mert nemrég volt a rutinvizsgám és itt is hasonló feladatokat kell végrehajtani. Négy különböző helyszínen kell, beállásokat, leparkírozásokat, sarokkolatást, beállást hátramenetben, előremenetben csinálni. Itt is minden időre megy. Ráadásul a kisebb tereptárgyak szétzúzásáért kemény másodperceket von le a gép. Azt hogy mit kell csinálni, és merre kell menni, mindig zöld gömbök jelzik, de arra azért figyelj oda, ha megállsz a célterületen, semmilye ne lógjon ki a járgánynak. Lehet sima körös versenyeket is játszani, ahol a kamionon kívül még rakományt is nekünk kell kiválasztani, lehetőleg minél könnyebbet válassz. Ebben a módban pénzlevonás jár az ütközésekért, kivéve, ha a BONUS felirattokkal ellátott furgonokat zúzod le. Persze ez a négy pálya is unalmas lesz egy idő után, úgyhogy marad a többjátékos mód (VERSUS), vagy a hálózati játék, már ha lehet a neten is nyomni. Az irányításról most csak annyit írnék, hogy váltani manuálisan kell, de nem kell megijedni, mert összesen háromféle sebességfokozat van. Hátramenetbe a B-vel kell váltani, a másik kettő között pedig az A-val. Szerintem ez egy nagyon hálás téma, és a technikai kivitelezése is a megfelelő szinten van, csak épp az a baj a játékkal, ami szinte az összes Sega anyaggal, hogy a szavatossága egy nagy nulla. Nagyon hiányzik belőle mondjuk egy Driver-szerű küldetéses-történetes mód, akkor talán jobban megérné az árát.

CSIPI M LEE











18 WHEELER

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ JÓ A TÉMA, ÉS A KIVITELEZÉS, ÖTLETES
× NAGYON RÖVID, CSAL AZ ELLENFÉL, TARTALMATLAN

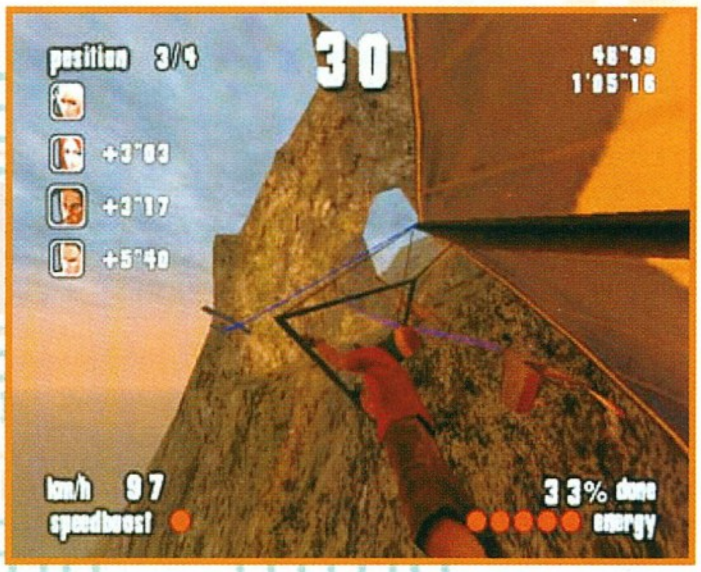
82%

Akármerre nézünk extrém sport mindenütt. Ez valami elképesztő! Van saját csatorna a tévében, mindenhol deszkások és biciklis srácok nyomják a mutatványokat és lassan már egy újabb olimpiai sportág lesz. Pár évvel ezelőtt még megnézte mindenki azokat a figurákat, akik snowboard-al járkáltak a sípályákon, most meg lassan több hódeszkás van, mint "konzervatív" síelő. Még a különböző sportszakértők és szociológusok sem jósoltak nagy jövőt ezeknek a sportoknak, mert különleges atléták, rettentő időigényes tevékenységeiről van szó, amit egy átlagember nem nagyon próbálhat meg, mert sem ideje, sem pénze nincs erre. Ráadásul állítólag egy speciális veszélyérzetet is igényel az ilyen irányú sportolás, ami nincs meg az átlagemberben. Persze ez az elmélet több ponton is hibás, így mielőtt még jobban belemerülnénk a szociológia rejtelmeibe, talán lassan térjünk rá a játékra.

Csak az elmúlt pár hónapban több ilyen típusú játékot teszteltem, mint eddig 3 év alatt. Hatalmas a közönsége ezeknek és azt kell mondanom, hogy színvonaluk is egyre inkább nő, így lassacskán szinte teljesen tudatlan figurák is nekiállhatnak deszkázni, pörögni a BMX-szel vagy siklóernyőzni. Ebben a hitben jelent meg DC-re a Sega Extreme Sports, ami furcsa módon önti egymásba a legfurább, legérdekesebb versenyszámokat.

Megmondom őszintén első látásra csalódtam a játékban, mert valahogy több sportágat vártam volna. Nekem hiányzik a "tárházból" a BMX, a gördeszka vagy akár a műugrás egy szikláról a tengerbe.

Persze lehet, hogy még nem vagyok tisztában a DC programok méretével, így az is lehet, hogy egyszerűen egy DC-s játékba nem fér bele ennyi sportág. A lényeg, hogy itt 6 különböző extrém sportból kell választanunk, ami azért előző mondataimtól függetlenül egy korrekt szám. Ezekről majd később kicsit részletesebben, már amelyikről már tudok némi véleményt mondani, mivel megmondom őszintén: igencsak szenvedős a program, bár ez csalóka módon első látásra nem látszik. A menüpontokat nézegetve szintén csalóka a nyitókép, mert sok minden beugrik a START gomb után, de ezekből kizárólag Championship használható értelmes dolgokra. A Trime Trial unalmas, a Single Track ugyanaz, mint a bajnokság, csak nem három, hanem egy pályán. A Practice is unalmas, a Bonus Track pedig baromi nehezen aktiválható, bár tény, hogy ebben a hónapban erre a játékra volt a legkevesebb időm tesztelés szinten, így mindösszesen egy napig próbálkozhattam vele. Szerintem kicsit több féle versenyt is kitalálhattak volna a készítők. Lehetnének párbajok, kieséses versenyek és mindenféle egyéb. A játék mivoltából adódik, hogy egy esetleges "síelés közben gyűjtögessünk" típusú feladatsor is tökéletesen beillett volna a "profilba", de valahogy az is kimaradt. Persze a játékban van egy másik fontos pont, mi viszont pozitívumként csapódik le, ez pedig a versenyek összetettsége. Egy futam alatt több sportágat kell végigcsinálnunk, több módon kell előrehaladnunk a pályán. Ahhoz, hogy ezt a részt jobban megértsétek először talán magukat a választható sportágakat kéne megismernünk.





Az első a snowboard. Nem szorul különösebb bemutatásra a sportág. Egy baromi meredek lejtőn kell lefelé repesztenünk a deszkával, elkerülve a jól megszokott buktatókat, mint pl. száraz talaj, vagy épp egy kiálló szikla. Bármilyen "földhözragadt", vagyis a földön guruló járműnél át kell mennünk a szokásos checkpoint alatt, ahol a pluszidőt kapjuk. Vigyázzatok, mert nem elég túlmenni rajta, alatta kell átmenni! Ha kihagyjátok, vagy épp átugrotok felette, bizony azt fogjátok észrevenni, hogy a következő szakasz felénél valamilyen furcsa okból kifolyólag lejár az időtök. Szóval, a hódeszkával minél rövidebb úton, követve a nyilakat kell siklani lefelé, lehetőleg minél több és hosszabb ugratással.

A következő sportágra nem is tudok egy határozott nevet mondani. No, nem azért, mert nincs neki, csak lexikális tudásom nem elég ahhoz, hogy definiáljam ezt a négykerekű kismotort, amivel versengeni kell. Mindenki látott már ilyet! Olyan, mint egy rendes motor, vagy jet ski, csak épp négy kereke van. Na, ez a második sportág, ahol egy viszonylag lapos felületen kell száguldoznunk, minél jobban kikerülve a lávafolyamokat (mert akadnak azok is) és a különböző tavakat, folyókat. A harmadik sportág is könnyebben megfogalmazható számomra, ez nemes egyszerűséggel a mountai bike, abból is a legdurvább, vagyis a downhill verzió.





Ezt inkább párosban szoktátok a tévében látni, ahol két versenyző elkezd piszok módon tekerni lejtőn lefelé, közben mindenféle akadályokat kerülgetve. No, itt is hasonló feladatunk lesz, csak legalább négyen vagyunk és a lejtő is kicsit meredekebb, mint megszoktuk.
Számomra a legnehezebben érthető sportág a sárkányrepülő. Egy kisrepülő segítségével rángat a program végig minket a levegőben, ahol kék bójákat kell eltalálnunk a mi kis vitorlásunkkal. Ez magában nem lenne nehéz, de valahogy nekem még mindig nem tisztult le, hogy a sebességet hogy tudom irányítani. Mindig lehagynak, vagy legalább behoznak az ellenfelek, akármekkora előnyel is szállok fel az égbe. Több féle módon lehet vitorlázni, de a tökéletes irányítás még mindig nem akar a kezemre állni. Azt már tudom, hogy ha azokat a bizonyos kék ballonokat eltalálom, azok gyorsítanak, de sajnos nem eléggé, mert amikor mindegyiket eltaláltam, akkor is lehagytak jó 5 másodperccel. A piros ballonokon egyébként elvileg rajta lenne a megfelelő útirány, de látni a nyilakat egy dolog, betartani valami egészen más.
A bungee jumping nem nagyon igényel különösebb tudást, mindössze le kell ugranunk egy (igencsak furán kitalált) állványról, majd eloldozni magunkat a kötélről.
Az utolsó sportág a siklóernyőzés egy megadott cél felé, amihez pusztán azért nem tudok egyelőre hozzászólni, mert bizony még nem jutottam el odáig. Barátaim, akik jól ismerik a játékot, azt mondják, hogy nem nehéz, de eltart egy ideig, mire megszokjuk, sőt inkább megérezzük a siklási szögeket és irányokat.
Már említettem, hogy a játék fura módon ötvözi ezeket a sportokat. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy a bajnokságban a versenyek alatti futamok több szakaszra oszlanak. Nem lehet egy sportágban lenyomni egy versenyt. Mindenkinek, mindenben jónak kell lenni, hogy a végső célnál elsőként fújhassa ki magát. Kicsit egyszerűbben leírva a dolog úgy néz ki, hogy elindulunk egy hódeszkával, majd a hegy alján átszállunk egy sárkányrepülőre, ami átrepít minket egy másik hegyre, ahonnan viszont biciklivel kell legurulnunk, csak annyira, hogy félúton még átszállhassunk újra a deszkára, ezúttal homokos pályán. Na, komoly ugye? Alapvetően egyébként én jó ötletnek tartom a dolgot, csak az a probléma vele, hogy némileg korlátoz mindenkit a szabadságában, mert akár tetszik, akár nem, kénytelenek vagyunk minden sportágat megtanulni. Azt ajánlanám mindenkinek, hogy próbáljon az erősebbik műfajban nagy előnyt szerezni, így talán a nehézkesebb pályarészeknél nem kerül akkora hátrányba.
Ha már a közvetlen küzdelemnél vagyunk, érdemes pár szót ejteni a legfontosabb dolgokról sebesség ügyileg.
Van booster a játékban, amit az X-szel aktiválhattok. Ez természetesen limitálva van, így idővel elfogy. Ha jól vettem észre, valamilyen úton-módon feltölthető repülés közben, de a pontos metódusát még nem értettem meg, csak azt látom időnként, hogy a repülés után újra tudok egy keveset száguldani a turbóval. Talán ez mutatványfüggő, vagyis szebb pördülések és kanyarok után bonuszként kapjuk, de erre nem esküszöm meg. Alkalmanként el tudtok rugaszkodni a földről az A-val, de csak akkor érdemes, ha egy nagy meredek lejtő legtetején érzitek, hogy megvan az a sebességkülönbség, amivel átugorhatjátok az ellenfeleket. Ha csak úgy össze-vissza ugráltok, csak a sebességeteket vesztitek el vagy nekirepültök egy hegyoldalnak és akkor aztán nyelhetitek a havat, esetenként sarat.



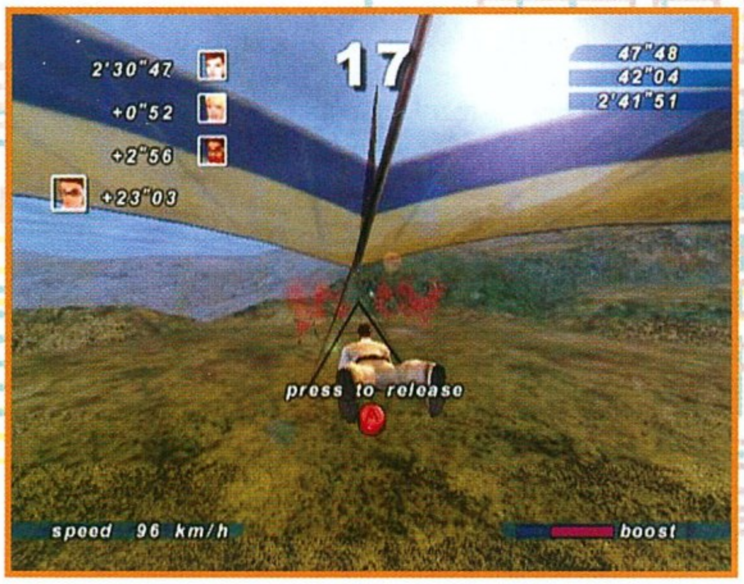
Az ellenfelek nem nagyon tesznek keresztbe, persze néha-néha odacsapnak a sportszerűség jegyében, de ezt mi is megtehetjük, így üssétek őket, amikor csak tudjátok. Az elenyésző számú verekedés mellett egyébként nem csalnak különösebben, így ha megfelelő íven csúszkálunk, akkor megverhetjük őket, minden nagyobb probléma nélkül, feltéve persze, hogy ismerjük az irányításokat. Próbáljátok meg minél többször átugrani a vizeket és a latyakos dolgokat, mert elakad benne a gép és a többiek pillanatok alatt lehagynak minket. Nem vezet célra az eszeveszett gáznyomás sem, érdemes a megfelelő pillanatokban fékezni (már ha tudtok), különösen azért, mert a pályák vonalvezetése sokszor elég szemét és kiszámíthatatlan.



Ha már a pályáról beszélünk érdemes megemlíteni a grafikai megoldásokat a játékban, melyek szépek és látványosak. Igazán semmi kivetni valót nem találni benne, itt látható, hogy a DC technikai paramétereit jól kihasználták a készítők. A hó és a sziklák anyagisága jól átjön és még a bevágó napsugár is elvakít, ha nem vigyázunk. Ha a sebességet nézzük, ott sincs igazán probléma sehol, a játék jól fut, nem lassul be. Talán egy kevés frame-csökkenés becsúszik azoknál a részeknél, ahol több nagy elemet és részletes "díszletet" mozgat a DC, de ettől eltekintve nincs probléma dinamikai szempontból. Egy apróság (vagy inkább érdekesség) azért akad, ami megütötte a szememet a tesztelések alatt. Figyeljétek meg, hogy amikor mentek az emberkével, ha előrenéztek a pálya vége felé, olyan módon válik láthatóvá az útvonal, mintha ott a szemetek előtt robbantaná ki egy bányászhadsereg. Ezt legjobban a hófödte pályákon látni. Olyan érzése van az embernek, hogyha egy kicsivel gyorsabban tudna menni, nem lennének domborzati formák sehol. Ez persze nem negatívum, sokkal inkább érdekesség. A játszhatóságot nem zavarja, így nem kell félni tőle. Talán egy apró figyelmetlenség vagy lustaság a fejlesztők részéről.
Ami viszont azt a kevés agyamat is letépte, az a zene! Néhol olyannyira kaki a muzsika, hogy sokkal inkább emlékeztet egy fájdalmas fogfúrásra, mint dallamos zenére. Megmutattam barátaimnak, de nem tudtunk rájönni, hogy bizonyos számokban, milyen hangszereket sikerült összenyomkodni ahhoz, hogy ezt a visszafelé elsütött gyászorgazmusi hangszínt elérjék a kedves kollégák. Hallgassátok meg a harmadik számot a zenehallgató menüpontban és rá fogtok döbbenni, hogy olyan embereket engednek hangszerekhez, akiknek szotyit kéne árulni focimeccseken! Persze ez a magyar popzene ámokfutó iparában nem újdonság. Ha fejfájásra hajlamosak vagytok biztos vagyok benne, hogy előbb megfájdul a fejetek, mint akár a "király"-tól, bár én őméltóságától is a falnak megyek minden pénteken, ha néha köreibe tévedek a távirányítóval.
Mindent egy mérlegre rakva azt kell mondanom, hogy a játék jó, látványos, játszható, de sajnos kicsit egysíkú és idegtépő. Nem tudom eldönteni, hogy melyik hatása erősebb ennek a kevert versenysorozatnak. Pozitívuma, hogy színesebb, érdekesebb lett minden küzdelem, mert több tudást igényel. Negatívum viszont, hogy aki egyik sportban bénácska, az bizony lemondhat a szép pályák látványos felfedezéséről is, mert sosem jut fel a dobogó teteére.

Adam





SEGA EXTREME SPORTS

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ SZÉP, NAGYON SZÉP
× UNALMAS ÉS SZÚKMARKÚ

80%

DREAMCAST LELTÁR

SLAVE ZERO

Azt mondják, hogy a jó kezelhetőség egy játéknál már fél siker – hááát, nem is tudom. Itt van például ez a Slave Zero című program, ami egy PC átirat. Bevallom férfiasan, egy órát teszteltem, és ez alapján úgy tűnt, hogy egy szimpla lövöldözős akciójátékkal állok szemben. Nem tudom miért, de legalább marha sokat töltött a gép, mire végül elkezdhettem játszani, így kissé idegbeteg állapotban ültem a gép előtt. Ja, el is felejtettem, hogy volt intró is, de annyira ócska grafikával és annyira szaggatott, hogy majdnem szervizbe adtam a Dreamcast-omat.

Szóval egy böszme robotot irányítasz. A grafika olyan gyenge közepes – semmi extra, de mivel egy futurisztikus városban látszódik, a sok fény meg magasság-mélység miatt azért valamennyire élvezhető atmoszférát teremt. A hangok közül csak a fegyver rotyogása jutott el a fülemig, de talán ez nem az én hibám.

Megindulsz a robottal, és ahhoz képest, hogy egyszerre kell mindenfelé lődözni, ugrálni, nézelődni meg futkározni, elég baráti az irányítás! A baj csak az, hogy hiába a nagy város, úgy éreztem magam, mint a kísérleti patkány az "egyirányú" labirintusban – tíz perc után már tudtam, hogy melyik sarok mögött lesz a következő ellenfél. Minden második mögött. Aztán mentem, mendegéltem, az ujjam folyamatosan a ravaszon volt, nyomtam a rakétákat meg a lézert, és majdnem elaludtam. Szétrobbantottam vagy kétezer robotot, és rájöttem, hogy ezt a fajta lövöldözős stílust nem nekem találták ki! Én a "felülnézetes" űrhajós shoot'em up-okon nőttem fel, és a nagy páncélozott robotok nem hoznak tűzbe...

TEST DRIVE 6

Utálom, ha hülyének néznek! Sőt, mivel nem vagyok egy antiszociális elem azt is utálom, ha titeket is hülyének néznek – és ezzel a Test Drive 6-tal minden Dreamcast tulajdonost megpróbáltak átverni. Nem vagyok otthon a programozás világában, de meg merem kockáztatni, hogy a TD6 Dreamcast átiratának kódja minimális változtatással ugyan, de megegyezik a PS változatéval. Ez körülbelül annyit jelent, hogy a két játék dettó ugyanaz, sőt, a DC verzió talán még sokkal rosszabb. Jó, kevesebb a pixel, de hát ez azért édeskevés, és nem a programozók érdeme, hanem a gépé...

A grafika olyan, hogy az ember nem hisz a szemének! Az autók úgy néznek ki, mintha egyszínű, árnyékolás nélküli textúrát húztak volna rájuk, és utána fentről megvilágították volna valami "egyencsillogással". Ha egy kínai biciklit tennél alá, az is ugyanúgy csillogna. A kocsik mozgása horror, az irányítás húsbavágóan beteg. Az akció akadozik. A táj, pontosabban a házak és fák meg úgy mutatnak, mintha kartonra lenne egy város-poszter kasírozva és az lenne felállítva az út mellé. A kijelzők 8 bites szinten vannak, az útvonal nevetséges: jobb kanyar, bal kanyar, elágazás ismétlődik.

Én ezt a játékot a Sega Rally után, de főleg a Metropolis Street Racer után senkinek sem merném ajánlani, maximum a gyűjtőknek. Áhhh, még nekik sem.

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Frogger. Jól emlékszem, hogy még a 04-es Commodore 64-es kazettámon volt rajta? Igen, itt egy újabb átirat a '80-as évekből, felturbózva az ezredforduló igényei szerint – de azért túlzás lenne azt állítani, hogy a Dreamcast hardveréhez igazítva. Ja, és új, hangzatos címmel megdobva: Frogger 2: Swampy's Revenge.

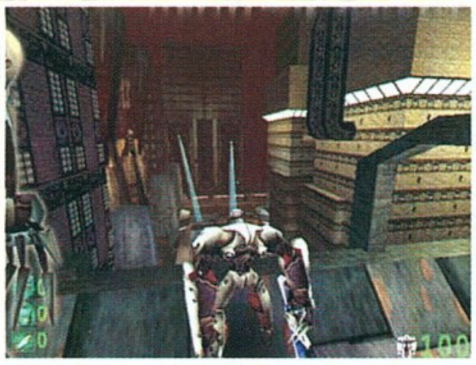
Mi is az ős Frogger lényege? Egy kis békát irányítunk, Swampy-t, akivel egy forgalmas autóúton kell átjutnunk a másik oldalra. Sima 2D, felülnézet, egy pálya. Utána még egy gyors sodrású folyót kell leküzdenünk, aligátorok és teknősök hátán ugrálva, farönkök tetején egyensúlyozva, és már bent is vagyunk kedvenc odúnkban. Nos, itt az új verzióban szinte ugyanez a lényeg, de már nem csak egy "egyképernyős" helyszínről van szó, hanem hosszú, akadályokkal teli pályákról és természetesen 3 dimenziós megjelenítésről. Ugrándozunk a labirintusokban, igyekezünk, hogy ne essünk bele a vízbe, a nyelvünkkel rovarokat gyűjtögetünk – és mellékesen kedves békahaverokat mentünk meg, amíg megleljük a kijáratot. Kellemes ügyességi játék, benne van minden, ami kell (kedves grafika, édes hangok), csak hát egy komoly játékos ennél többre vágyik. Nem mondhatom, hogy nincs a programban újdonság, hiszen az alapjátéknak csak a legjellegzetesebb elemeit vették át, egyébként teljesen újratervezték, de hát azért a Frogger 2 nem egy Resident Evil. Talán az a legjobb, hogy a programban el van rejtve a klasszikus játéktermi verzió is. Ne kérdezd, hogy kell előhozni, odáig nem jutottam el...

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Autóversenyes játékból igen sok fellelhető már Dreamcast-ra, így ideje volt, hogy végre valami motoros cucc is megjelenjen. Igen hálás téma ez, mert már a Playstation-ös fejlesztők is eljutottak odáig, hogy elég kellemes motorversenyeket tudtak kódolni, és ugye a Dreamcast hardver adta lehetőségeket sokkalta jobban ki lehet használni.

A Suzuki-nak nincs is gond a grafikájával! A táj nagyon szép és a motorosokkal sincs baj, habár én egy kicsit "ducibbra" rajzoltam volna őket – így úgy néznek ki, mintha csontkollekció manókenek rejtőznének a bőrruha alatt. (Főleg a hátsó kerékhez képest, ami egy komoly terepjáróra sem menne fel!) Mindegy, ez nem egetverő hiba. A nap beletűz a szemünkbe és a sebesség is elképesztő. A zene is dögös, valami Prodigy-szerű darálás.

A baj a motorosok mozgásával van. A játéknak az "életszerűséghez" annyi köze van, mint tyúknak az atomfizikához! Olyan érzés nyomulni vele, mintha valami jövőbeli légpárnás jet-skivel száguldanánk. Asszem' az első pályán nem is volt olyan kanyar, amit ne tudtam volna kisodródás nélkül "full" gázzal bevenni! Ez mondjuk azt is jelenti, hogy a progi nagyon jól irányítható, de hát ez totál az élethűség rovására megy – ráadásul túl könnyű nyerni. Belső nézet, visszajátszás = BORZALOM! Aki viszont ezen az apróságon túlteszi magát, és inkább csak versenyezni szeret, nem pedig motorozni, az bátran álljon neki, mert a SAER nem egy rossz cucc.

















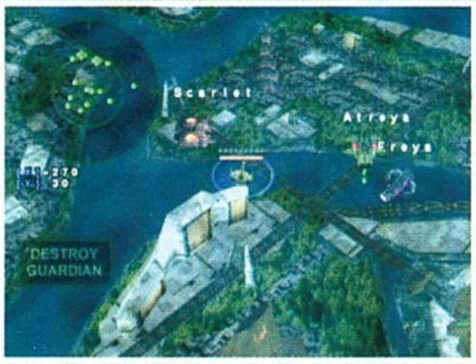
58% | 35% | 62% | 73%

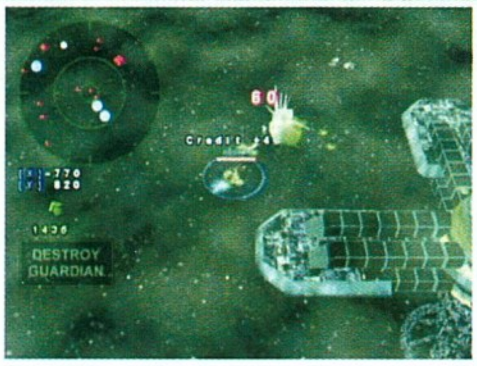
ARMADA

Hmmmmm. Tisztában vagyok vele, hogy a Dreamcast még viszonylag friss gép, és szinte "mindent" el lehet rá adni, de hát valami minimális szintet azért kéne tartani, uraim! A Metro 3D fejlesztésében nemrég piacra került Armada című progi megítélésem szerint nem lesz nagy kedvenc. Legalábbis ezt a kép jött le nekem fél óra játék után – hogy aztán később mi történt, azt is elmondom!

Egy rettenetes minőségű CG intró után egy rettenetes minőségű startmenübe kerülünk. Itt már a vak is láthatja, hogy egy négyjátékos anyagról van szó, mert a képernyő 4 részre van osztva. Én egyedül voltam, szerencsére, így enyém lett az egész képernyő. Öt különböző faj közül tudunk választani, majd kezdődik az "eksön".

Egy miniatűr, 8 bites grafikájú űrhajó repked egy viszonylag szépen megrajzolt 3D-s táj felett, ami PS-ön nagyon szépnek számítana, de hát mi most DC játékot tesztelünk, vagy mi a szösz. Olyan az egész, mint az Asteroids '80-as évek végéről. Megjelenik még egy pár hasonló miniatűr valami, meg egy nagyobb dög, amit mindenki veszetten lődöz. Odaállok én is elé, elkezdem kínálni, erőszakosan üldözöm, szétrobban, erre a program ad nekem valami tapasztalati pontot. Egyszer csak meglátok valami bolhafingnyi fehér szöszt repkedni. Rárepülök, +1 kredit. Elkezdem vizsgálgatni a körülöttem levő hajókat. A közelükbe repülök, nyomkodom az X gombot, erre megjelenik a pilótájuk(?) képe és kedélyesen elbeszélgetnek velem. Végül az egyik benyögi, hogy a D-pad Fel irányával ki tudok repülni az űrbe. Kirepültem – és beindult az őrület! Ezer idegen rontott rám, gyilkoltam őket, gyűjtöttem a krediteket, meg az energiát, leszálltam egy üzletben, cuccokat vettem – és végül rájöttem, hogy ebben a játékban sokkal több van, mint amit első látásra gondoltam! Ez egy lövöldözős program és egy űr-RPG keveréke, és még valami más is_Ha gondolod, fedezd fel, hogy te mit hozol ki belőle! Ne tántorítson el a rettenetes grafika és a hangok, itt a játékmenet számít.





88%

INCOMING

Az Incoming nevű játék marha régen hozzáférhető Dreamcast-ra, mondhatni őskövületnek számít. Ez is (természetesen) PC átirat, és amikor készült, még nem sok tapasztalata lehetett a DC fejlesztőknek. Mi következik ebből? Tévedtél! Nem, nem az, hogy ez egy gyenge cucc – ez most minden várakozásomat felülmúlta!

A progi egy nagyon betaláló, futurisztikus lövöldözős anyag. Kezdetben egy helikopterrel kell menni, majd egy lopakodó(?) repcsivel harcolnunk, de későbbi pályákon már lesz olyan is, amikor egy anyahajó ágyútornyát használhatjuk aprításra. Meg persze sok minden más, de hát nem egy hétig teszteltem a játékot...

Veszettül jó a game grafikája! A jármű pont akkora (nem túl nagy, inkább kicsi) hogy tök sokat látunk a szép tájból, és ebből kifolyólag jól érvényesülnek az épületek és tereptárgyak néhol monumentális méretei. Ha belső nézetet használunk, az is nagyon baba, mert a neon-színű kijelzők nem zavarnak a harcban. Az irányítás igen baráti, kézre álló, és valahogy olyan "simán" pereg az akció. Tényleg csak azt tudom mondani, hogy a programmal töltött fél óra csak kellemes élményeket hozott nekem. Az egyik pályán miközben az UFO-kat irtottam úgy éreztem magam, mintha a "Függetlenség Napja" című filmben látott légi csatát élném át.

Az Incoming-ot nyomhatjuk egyszerre ketten is, ami szuper móka. Bátor szívvel ajánlom mindenkinek!





80%

PSYCHIC FORCE 2012

Én, ha játékfejlesztő lennék a következőket tenném. Ha mondjuk verekedős játékot szeretnék piacra dobni Dreamcast-ra, elővenném a gépre készült legjobb cuccokat, tanulmányoznám őket, és mindenképpen arra törekednék, hogy "születendő" játékom lehetőleg (legalább) azt a szintet tartsa, amit a "nagy elődök". Nem merném megkockáztatni a másik "B" lehetőséget, hogy valami olyat csinálok, amit eddig még senki – elég kétes, hogy ez a bátor húzás bejön-e vagy nem_

A TAITO fejlesztői a második opció mellett döntöttek. Egy 3D-s, "teljes térben" játszódó bunyós stuffot dobtak piacra, ami elég egyedi darab. Választott harcosunk a térben lebeg, egy képzeletbeli kocka ringen belül. Egymás körül repkednek és csépelik egymás, már ha elég közel jutnak – ugyanis lehetőség van arra is, hogy távolról támadjuk az ellenfelet, tűzlabdákkal meg mindenféle misztikus energialövedékekkel. Szabadon mozoghatnak, ezért amikor távol vannak egymástól, természetesen mindkettőjüket mutatja a kép, azaz eltávolodik a kamera. Így néha "normál" méretben harcolhatunk, néha meg miniatűr figurákkal. Mondanom sem kell, hogy ezt az új stílust Japánban találták ki, ezért a karakterek Manga stílusúak. A progi már létezik Playstation-re is, de szerintem DC-re is csak akkora siker lesz, mint amilyen ott volt – magyarul nem nagy durranás. Mindenesetre a játék nem rossz, szerezze be, aki szereti az ilyen furcsaságokat.





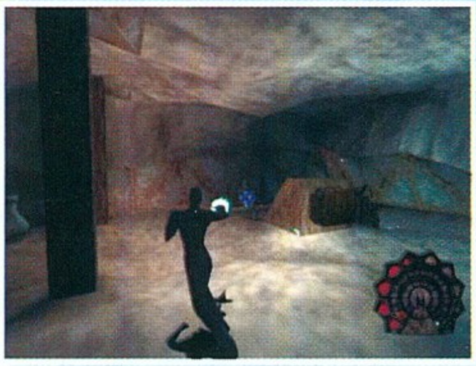
71%

SHADOWMAN

Kristálytisztán emlékszem, hogy akkor lettem szerelmes a Shadowman című játék PS verziójába, amikor megláttam benne a Légióra utaló bibliai idézetet. Éreztem, hogy ezt az elvont programot nekem találták ki! Nem is csalódtam benne – a Shadowman egy olyan játék, amely kissé nehézkesen indul, de miután eljutottál az első komolyabb helyszínre, többé nem tudod letenni, amíg végig nem jutsz rajta.

Hála a gép technikai paramétereinek a program DC átirata tökéletes lett. Eltűntek azok a kis fájó hibák, amelyek a PS (és az N64) korlátozott lehetőségei miatt megkeserítették a játékos életét, a grafika csodálatos, a hangok vérfagyasztóak. Eszméletlenül kézre esik az irányítás, és hála Istennek a játékmeneten sem változtattak semmit. Végre tényleg mellbevágóan látványosak a helyszínek, és nincs szükségünk arra, hogy a képzelőerőnket használjuk egy-egy agyzsongítóan bizarr helyen – ott van minden a szemünk előtt. A színek már-már művésziek; én nem tudom, milyen lehetett Dante pokla, de ha hozzáadjuk egy végletekig szürrealista festő lelkivilágát és mondjuk Marilyn Manson videoklippjeinek látványtervét, akkor képet tudunk alkotni arról, hogy mi vár ránk a Shadowman-ben.

A játék egy 3D-s akció-kaland program. Az Árnyékembert alakítjuk benne, aki az élők és holtak földje között ingázik. Az lesz a feladata, hogy megakadályozza a hírhedt Légió tervét, aki a Pokol 5 lovasával a világ leigázására készül. Aki többet akar megtudni erről a csodálatos anyagról, az lapozza fel az 576 Konzol 20-21. számait, melyekben térképet és sok más információt is talál.





95%

Kíváncsi vagyok van-e köztetek olyan, aki nem játszott el a gondolattal fiatalkorában, hogy milyen is lenne, ha kiderülne, benne is lüktet az erő, és egyszer talán Jedi lovag lehet majd belőle? Az igazság ösvényén járni, megvédeni az elesett ártatlan lelkeket, legyőzni a gonoszokat, és csak úgy mellesleg, a legutolsó padból egy laza kézmozdulattal összeroppantani a matektanár légcsövét. Ez utóbbi Jedi trükköt bizony én is szívesen kipróbáltam volna, szinte az egész tanári karon. Bár, ha minden Jedi lovag agyvízkórban szenved és púpos, akkor inkább mégiscsak kihagynám ezt a dolgot. Márpedig a Jedi Power Battles intrójából ez derül ki. Felfoghatatlan, hogy egy olyan patinás cég, mint a LucasArts, hogy adhatott ki egy ilyen silány minőségű CG videót. Még csak nem is röhejes, inkább elszomorító, ahogy képtelenek voltak normális ábrázatot alkotni szegény Jedi-knek. Irreálisan nagy fejük van, és a mozgásuk is inkább emlékeztet egy génhibás púposra, mint egy kecses, harcművészetekben jártas igazságosztóra. És akkor arról még nem is szóltam, hogy most a Dreamcast-es verzióról beszélünk. (Bár az éles szemű olvasóink ezt már biztos rég kiszúrták a fejléc miatt.) A játék a 3D-s mászkálós-verekedős játékok csoportjába tartozik, annyi mindössze a hasonszőrű programoktól a különbség, hogy nem puszta kézzel kell lekezelni az ellenfeleinket, hanem – ahogy egy Jedi lovaghoz illik – lézerkarddal. Ha tömören akarnék fogalmazni, mindössze arról van szó, hogy haladunk előre pályáról-pályára és közben a lehető legtöbb ellenséget felaprítjuk. Hát igen az alapkoncepció nem épp fantáziadús, de valószínű ez a fajta játékstílus soha nem fog teljesen kihalni, mindig lesz egy-két képviselője, csak a körítés változik majd.

Összesen öt eltérő tulajdonságokkal rendelkező Jedi közül választhatunk a játék elején. Név szerint: a film két főszereplőjét: Qui-Gon Jinn-t, Obi Van Kenobi-t, két ismeretlenebb arcot: Adi Gallia-át, Plo Koon-t, és a Jedi Tanács egyik tagját Samuel L. Jackson-t öö... izé Mace Windu-t irányíthatjuk. A pályák, ha nem is szervesen, de azért hellyel-közel igazodnak a film történetéhez, igaz mindegyik helyszínen csak az ellenfelek leverése a feladat, úgyhogy senki ne számítson valami egetverően nagy logikai buktatókra. A szintek lineárisak, ezért elakadni rajtuk külön művészetet igényel. Egyébként az egész játék ugyanaz, mint PS-ön, csak nem pixeles, és minimálisan fel van javítva a grafika, persze semmi extra árnyék-fényhatás vagy valami, az emberünk is pont olyan esetlenül mozog. Ha eltévedni nem is nagyon lehet, azért rendesen szívni fogunk a pályákon, mert a játék következetlenül nehézre sikerül. Ez alatt főleg az ugrálós részekre gondolok, ugyanis nagyon nehéz kiszámítani, hogy pontosan hova is fogunk érkezni ugrás után, ráadásként a kamera sincs mindig a helyén. Mindezt tetézi ama jelenség is – amire már külön felhívta a figyelmet a Veress Miki barátom; ugyanis ő tesztelte néhány hónapja a PS verziót – hogy sokszor ugrás közben szedtek le. Márpedig ha a levegőben találnak el, nem csak energiát veszítesz, de rögtön meg is szakad a mozdulat, és a mélybe zuhansz. Ez ellen pedig gyakorlatilag nincs mit tenni. A játékot lehet ketten egyszerre is játszani, egymást segítve, igaz ez plusz bonyodalmakhoz fog vezetni (egyikünk beragad, vagy lemarad és meghal, a kamera össze-vissza ugrál stb.), az is érdekes, hogy a felszedhető tárgyak mennyisége egyáltalán nem duplázódik meg ebben a játékmódban, és ha valaki meghal, bizony mindkét szereplő életet veszít. Ez főleg akkor idegesítő, ha totál kezdő haveroddal ülsz le játszani. Neked már flottul megy minden, a kis p*** meg mindent elbénázik. A szereplők között egyébként nincs hatalmas különbség, viszont mindegyikük másképp használja fel az erőt, magyarul különböző speciális támadásokkal rendelkeznek. Ja, és a karakterek eltérő használati tárgyakat is tudnak használni, amennyiben egy hődetonátorra ez a megfelelő kifejezés. A szinteken tulajdonságnövelő és pótló cuccokat is lehet találni, amikor felvesszük őket, egyből kiíródik hogy mi is volt az (erő, energia, vagy esetleg check point, amik azért is fontosak, mert elhalálozás után a gép ide fog visszatenni titeket), ezek közül a kedvencem az volt, amitől megnőtt a... lézerkardom. A droidok és a különböző szörnyek legyilkolásáért (nem is tudom, egyáltalán lehet-e egy robotot legyilkolni, esetleg meg megölni?) pontot kapsz, amit aztán a pályák végén tudsz elkölteni, hogy új támadási mozdulatokat vegyél magadnak belőle. Erre már csak azért is szükséged lesz, mert a kezdeti nehézségek után, az ellenfelek is totál bekeményítenek, és simán megalázzák még a legrutinosabb Jedi-t is. Aztán néha összefuthatsz majd főellenségekkel is, általában pályák végén várnak rád, de előfordulhat az, hogy a szint közben is összefutsz majd mini-boss-okkal. Náluk egyszerűen mindig rá kell jönni, hogy hol érdemes támadni őket, vagy épp melyik mozdulattal. A mozgások kimerülnek a különböző csapások, vágások és szúrások eltérő fajtáiban. Ezen kívül lehet még ugrani, esetleg az erőt használni, és ami nagyon fontos: védekező állásban hárítani a lövéseket. Sokszor viszont nem elég, ha csak szimplán kivéded a lövéseket, hanem vissza is kell küldened a feladóhoz, ezt úgy tudod megcsinálni, ha pont akkor nyomsz L-t, amikor rád lőnek. Szóval nem egy bonyolult játék ez a Jedi Power Battles, de mégsem írhatom azt, hogy egyszerűségében a nagyszerűsége, mert bizony rengeteg apró hiba rontja le az amúgy is döcögő játékmenetet. A hab a tortán, hogy van a játékban sok kis hanyag, idegesítő momentum is, mint például, hogy az összes szereplő ugyanúgy hümmög egyet, ha felveszel valami extra cuccot, vagy hogy nem rögtön állnak meg, hanem még csúsznak egy kicsit, és felverik a port, mint fékezéskor a kocsik.

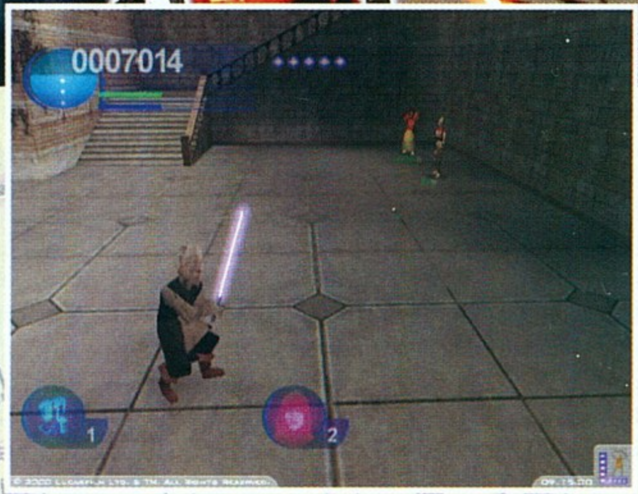
Ez a játék ugyanúgy felejthető volt számomra, mint maga a film. A megvételét is mindössze három embercsoportnak tudnám ajánlani: a Star Wars fanatikusoknak, a mászkálós-verekedős játék fanatikusoknak, és akiknek annyi pénzük van, hogy már nem bírják mire költeni.

CSIPI M LEE

MIT TUDNAK A JEDIK?











STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

LUCASARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ KETTEN IS LEHET JÁTSZANI, MINT A HŐSKORSZAKBAN, VELÜNK VAN AZ ERŐ

× UGYANAZ, MINT PS-EN, TELE APRÓ HIBÁKKAL, TALÁN NEHÉZ IS

65%

Nem különösebben kultiválom a Star Wars univerzum bármilyen megjelenési formáját is. Nem gyűjtök figurákat és járműveiket, és esténként nem is játszom velük a gyerekszobámban. Az ezzel kapcsolatos képregények sem érdekeltek soha. Az Episode 1-et pedig kiakasztóan unalmas filmnek tartom. Fiatal életem során egyik "Csillagok Háborúja" játékkal sem töltöttem el túl sok időt. Egyet kivéve. Ez pedig a N64-es Racer volt. Nem mintha a filmben látható siklóverseny annyira megfogott volna, mert szerintem mindenki már a rajtnál tudta, hogy ki fog diadalittasan bevágódni a célba, és ki lesz az, aki csúfosan megszívja. Viszont maga a sebesség és a száguldás érzése mély nyomokat hagyott bennem, ezért nagy nehezen rászántam magam és beszereztem a játékot, az akkor egyetlen elérhető platformon, Nintendo 64-en. (Jó-jó, tudom, hogy létezik belőle PC-s verzió is, de én már a Tomb Raider 1 óta egyáltalán nem játszom PC-s stuffokkal.) Sajnos akkor még nem volt Expansion Packem, ezért nem élvezhettem magas felbontásban a dolgokat, mégis nagyjából elégedett voltam a játékkal. Pár nap alatt szépen végig is vettem, ezért most már, mint egy rutinos siklóversenyző kezdhettem hozzá a Dreamcast-es verzió teszteléséhez. Ismertem az összes elágazást, hajtűkanyart, rövidítést, és ennek meg is lett az eredménye, cirka fél nap se kellett hozzá, és máris az utolsó bonuszályán száguldozhattam kedvemre. Személy szerint én is ismerek olyan embereket, akik nem látták a filmet (mármint az Episode 1-et), mert magasról sz***** rá, úgy gondolom, hogy a Konzol-t olvasó embereknek meg nem kell különösebben elmagyaráznom, hogy miről is szól ez a játék, ám mégis megteszem. Szóval a filmben a főszereplők kénytelenek benevezni, és részt venni a helyi maffiafőnök, Jabba által felügyelt siklóversenyre. Ebből aztán egyenesen következik, hogy nem épp tisztességes küzdelemről van szó, és bár fegyverek használata tiltott, egy kis lökdösődés, vagy mellékutak, rövidítések igénybevétele miatt még nem fognak minket diszkvalifikálni. A bevezető intróból szerintem mindenkinek tiszta lesz a kép.

A filmmel ellentétben nem csak a homokdűnéiről és még sok minden másról ismerős Tatooine-on folynak a versenyek, hanem a galaxis különböző pontjain is rendeznek hasonló nyaktörő száguldozásokat. Pontosan nyolc, terepviszonyaikban igencsak eltérő bolygón csaphatunk a "lovak" közé. Részünk lesz majd minden jóban: néhol méteres jégcsapokat kell majd kerülgetnünk, egy másik helyszínen pedig a gázkitörésekre kell odafigyelnünk. A nyolc bolygó közül a két leginkább technikásnak mondhatóval csak a közepes nehézségű versenysorozatban ismerkedhetünk meg. Ugyanis ha még nem említettem volna, összesen háromféle versenyosztályba nevezhetünk be (amatőr, félprofi, és a galaktikus), ha valamelyiket sikerül teljesítenünk, megnyithatunk még egy bonuszosztályt is, ami ellentétében a többivel csak négy pályából áll, viszont jócskán megizzaszt majd ez a négy pálya. Egyébként a sima bajnokságok hét versenyből állnak. Ebből egyenesen következik, hogy összesen 25 pálya van. Persze ezek nagy hányada megegyezik, és csak annyiban különböznek, hogy ahogy haladunk előre a játékban, a már korábban megismert pályák kibővülnek, illetve az addig zárt elágazások megnyílnak, és így egészen megváltozhat a verseny nyomvonala. Minél keményebb bajnokságban játszunk, annál szövevényesebben alakítja ki a gép a szinteket. Minden versenyen bizonyos pénzdíjat lehet nyerni (igaz mindegyiken csak egyszer), a legoptimálisabb, ha a futam előtt úgy állítjuk be, hogy mindent az első helyezett vigyen, maximum, ha rosszul áll a szénánk újraindítjuk a pályát. A megnyert összegért aztán tuningolni kell a járművünket, mert különben a későbbi futamokon otthagynak minket már a rajtnál. Ilyenkor vagy elmegyünk "a bótba vásárolni" (BUY PARTS), vagy jobb híján beérjük azzal, amit a roncstelepen össze tudunk guberálni (JUNKYARD). Persze mindkét helyen kemény pénzeket kell leszurkolni az új alkatrészekért, a használt cuccainkat pedig jóval ár alatt számítja csak be a filmből is ismert Watto. Hét különböző ponton fejleszthetjük a siklót (végsebesség, fékek, stb.) Az sem árt, ha a lehetőségeinkhez képest minél több Pit Droid-ot veszünk, ugyanis az ő feladatuk, hogy két futam között helyrerázzák a járgányunkat.



A pályák megegyeznek a N64-es és gondolom a PC verzió pályáival. Baromi hosszúak, és ez néha már nagyon unalmas tud lenni. Mármint az, hogy ha kellőképpen feltuningolt siklóval rendelkezünk, nagyon könnyű elhúzni az ellenfelektől, és olyankor hosszú percekig csak egymagunkban száguldozunk. Azt pedig remélem nem kell részleteznem, hogy ez mennyire izgalmas tud lenni. Egyébként a grafika sokkal szebb, mint 64-en, a terep is jobban belátható, és minekután a gép az erősebb proci miatt könnyebben elboldogul a nagy sebességgel, úgy vettem észre, hogy valamivel simulékonyabban engedelmeskednek a siklók. A legtöbb futamnak van egy kiemelt versenyzője, és ha sikerül megverni őt, akkor a későbbiekben már ő is választhatóvá válik. Alapban ugyani csak 6 szereplő közül szelektálhatunk, a többieket "be kell hozni". Ha már az előbb megemlítettem az irányíthatóságot, beszéljünk egy kicsit az irányításról is. Mindenkinek ajánlom, hogy próbálja meg kiválasztani a legpraktikusabb gombkiosztást, mert az alap rohadtul nem esik kézre. Egyébként a siklóvezetés nem egy nagy ördöngösség. Van a fék, a gáz, a jobbra és a balra döntés, ha a valamelyik hajtómű, ütközésektől vagy a túlhajtástól kigyulladna, menet közben javítani az L-lel lehet. Turbózni úgy lehet, hogy előre nyomjuk az analóg kart, és miután feltöltődött a félkör alakú csík a jobb alsó sarokban, egy pillanatra felengedjük a gázt, majd újra lenyomjuk. Mondtam, hogy nem egy nagy ördöngösség. Tehát számomra a játék DC verziója nem nyújtott semmi újdonságot, hacsak nem veszem figyelembe a pályák előtti videókat. A grafika csodálatos, a sebesség iszonyatos, és mentes mindenféle rángatástól, lelassulástól, a hangulatra pedig a koronát a fantasztikus zenei aláfestés, és a filmből kiollózott hanghatások teszik. Igaz ez a csoda is csak három napig tart, miután megnyertük az összes pályát, nincs, ami újból arra késztetne, hogy versenyezzünk egy jót. De talán ezen a hibán segít a többjátékos mód, és az, hogy akik megtehetik, akár a neten keresztül is gyötörhetik egymást.

CSIPI M LEE

UNOM, HOGY MINDIG ANAKIN GYŐZ!

STAR WARS EPISODE I RACER









STAR WARS: EPISODE I RACER

LUCASARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ SZÉP, ARANYOS, NÉHA NAGYON ELKAPJA AZ EMBERT
× NINCS BENNE ANNYI TARTALOM, HOGY SOKÁIG LEKÖSSÖN

91%

Számomra mindig volt egy része a Nintendo világnak, ami valamilyen furcsa okból kifolyólag úgy ahogy van, kimaradt az életemből. Ez Mario és társai. Valahogy sosem szerettem ezeket az "ugráljunk és gyűjtögessünk" típusú játékokat, talán azért, mert sosem volt Gameboy-om és így nem szokhattam rá ezekre, még a jó öreg C64-es időkben sem. Nem állítom, hogy nem játszottam mindenféle hasonló dolgokkal, de Mario és barátai teljesen kimaradtak az életemből. Persze ez tarthatatlan helyzet volt, így megkaptam erre a hónapra a Maroi Party 2-t, amiről első ránézésre azt sem tudtam, hogy eszik vagy isszák. A Mario Party egy társasjáték háromdimenziós változatban, ami amolyan Monopoly-féle "asztali" pályán zajlik. Az első részről azt kell tudni, hogy hatalmas siker volt különösen azok körében, akik jól ismertek mindent és mindenkit a Mario galaxisból, így fontos volt, hogy a Hudson Soft a második részt is legalább annyira aprólékosan és érdekesen alkossa meg, mint a bemutatkozó részt.

ELSŐ BENYOMÁSOK

Kicsit furcsa volt számomra, hogy amikor elkértem egy haveromtól az első részt, hogy mégis legyen valami összehasonlítási alapom, előfordult, hogy képileg nem nagyon éreztem különbséget a két játék között. Ez hamar tudtomra adta, hogy a játék nem igazán áll meg a saját lábán, mint második rész, sokkal inkább hívnám egy amolyan első rész utáni plusz installációnak. Mint már említettem szinte egyáltalán nem találkoztam még ilyen típusú dologgal, így az első érzés, ami előmászott belőlem az a csodálat volt a szép és látványos bevezető után.

Azt kell mondanom, hogy így lassan 24 éves fejjel is tökéletesen el tudom képzelni, hogy egy tizenéves kissrác



milyen szinten tud belemerülni egy ilyen képi világgal megáldott játékba. Gyakorlatilag a híres szereplőktől eltekintve, olyan plüss állat típusú "statiszták" tarkítják a játék pályáit és helyszíneit, így még a velem egykorú barátnőm is felüvöltött, mikor meglátta az egyik figurát, hogy "Milyen aranyos!". Ez persze nem jelent még semmit, de azt már az első pillanatokban érezni, hogy a kellő képi világ és hangulat megvan ahhoz, hogy a játék szó szerint odaszögezze a kicsiket a gép elé. Egyébként már most elnézést kérek mindenkitől, aki túl gyerekesnek találja majd a játékot, de (elképzeléseim szerint) ennek a játéknak, és ebből kifolyólag ennek az írásnak is inkább a tizenévesek fiatalabbik generációja lesz a közönsége, így ennek megfelelően válogattam a témákban, melyeket eme két oldalon megemlítek majd. Rögtön az első, maga az alaptörténet.

AHOGY KEZDŐDÖTT

Mario, Luigi, Wario, DK, Yoshi és a szép Peach egy napon kitalálták, hogy bizony építeni kéne egy világot a saját álmainkból. Neki is láttak, és mivel a játékok birodalmában nincs sem üzemeltetési költség, sem adó, így pár hét alatt felépítették a parkot, mely Disneylandhez hasonlóan több kerületből, több világból állt. Már csak egy fontos dolog volt hátra az ünnepélyes megnyitó előtt, ez pedig a park elnevezése. Mario nem gondolkodott túl sokat, azonnal a többiek elé tárta az ötletét: legyen a park neve Mario Land. E pillanatban a dühtől nem látó Wario is előlépett és kijelentette, hogy bizony ez a park az ő nevét legalább annyira jogosult viselni, mint társáét, ezért legyen Wario Land. Lassan kezdett beesteledni, de ők még mindig vitatkoztak, hogy kiről is kéne elnevezni a parkot. Nem meglepő, hogy mindegyikük valamiért a saját nevét szerette volna látni a bejárati kapu fölött.



Az éjszakába nyúló veszekedés már szinte kilátástalannak tűnt, amikor borzalmas dolog történt. Bowser a nagy gonosz szörnyeteg az éj leple alatt elfoglalta a frissen épült parkot! Szegény hőseink fel-alá rohangáltak tehetetlenül, mígnem egyiküknek kipattant az isteni szikra a fejéből: "Nevezzük el a parkot arról, aki legyőzi Bowsert!". Ez volt az ötlet, mellyel egységesen mindenki egyetértett és nekivágtak közös erővel elkergetni a gonosz behatolót. Na, ez a mese. A játék elején egyébként jópofa módon egy színpadi darab formájában is megnézhetjük ezt a történetet, így azok is érteni fogják, akik nem tudnak esetleg angolul. Ha megnéztétek az intrót, már kezdhettek is válogatni a karakterek között. Persze nem kötelező rögtön a "történetes" játékot választani, lehet külön gyakorolgatni, de a legérdekesebb, legösszetettebb és leglátványosabb dolgok mégis a komplett mesét átfogó játékban láthatóak, tapasztalhatóak meg.

Ha kicsit pontosabban le akarjuk írni a játék szabályait, azt kell tudni, hogy mint már említettem gyakorlatilag egy lépkedős, dobókockás társasjáték az egész, csak a gép adta lehetőségeket itt úgy használták ki a készítők, hogy nem kártyákról kell megtudnunk hova lépjünk, hanem mini-versenyekben és feladatokban kell részt vennünk, minden alkalommal, amikor valamilyen mezőre keveredünk. Itt is dobókockával kell játszanunk, de nem gurul a kocka, hanem pörög (mint a félkarú rabló). Nem nagyon lehet a jó reflexekre apellálni, inkább itt is a szerencse dönt a dobott értékek tekintetében. Ha számokban szeretnétek a dolgot látni, egy pár száraz adat következik: a Mario Party 2-ben 5 új játékpálya van (ezek a társasjátékokban megszo-

TÁRSASJÁTÉK MARIÓVAL!

MARIO PARTY 2



kott papírasztal virtuális megfelelői), 64 mini játékkal, melyek között egyaránt akadnak régiek az első részből pusztán a nosztalgia kedvéért és újak, melyek mint képileg, mint játszhatóság szempontjából jobbak, mint elődjeik. Hat választható karakter és rengeteg új dolog (mint gyűjtögethető gyémántok és minden, amit egy ilyen játékban csak össze lehet szedni a gombás fertőzésen kívül...) hivatott még mélyebbé, még bejárhatatlanabbá tenni a program küldetéseit. Maximum négyen játszatunk, de nem kell attól tartani, hogy unatkozni fognak a cimboráink, mivel ezekben a játékokban szinte mindenhol egymás ellen kell küzdeni. Persze, aki egyedül játszik otthon, az három gépi ellenféllel mérheti össze a tudását.





Még a tesztelésem legelején gondoltam olyan dolgokra, hogy majd leírom egyik másik mini játék típusát, de azt kell mondanom, hogy ez lehetetlen vállalkozás. Van itt mindenféle dolog a lövészettől kezdve a lökdösődésen át egészen a kirakós játékig. Nem hangsúlyozhatom eleget, hogy ez nekünk talán kicsit gyerekes, de akárhányszor bekapcsolom a gépet, mindig az első gondolatok egyike, ami megjelenik a fejemben azt kívánja, bárcsak most lennék kisfiú. Elképesztő és lenyűgöző, ahogy hanghatásokban, képekben és mozgásokban sikerült minden egyes játéknak saját hangulatot adni a nagyjátékon belül is. Előfordul, hogy össze kell állnunk egy másik társunkkal. Ilyenkor még érdekesebb az adott feladat, mert egyikőnk mondjuk vezet, a másikunk lő. Vagy egyikönt elkapja a célpontot, a másikunk megkötözi. Jópofa és szociálisan is oktató jellegű (uuuhh...).

HELYSZÍNEK

Az öt új világ, ahol végigjátszhatunk egy-egy menetet a lehető legszélesebb skáláját próbálja az ízléseknek megjelentetni. Nem meglepő azért, hogy a legtöbb erősen kaland jellegű terület. A kalóztanyától kezdve a horror világig minden van, sőt meg nem erősített hírként (ami viszont biztos forrásból származik) azt is elárulom, hogy van egy hatodik rejtett világ is, amiről egyenlőre én sem tudok semmit, sem a stílusát, sem a módját, ahogy elérhető, de majd a fanatikusabbak szépen megtalálják, nekik nem hiszem, hogy komolyabb erőfeszítésekbe kerül majd. Nagyon tetszett a különböző helyszíneknél, hogy a programozók arra is gondoltak, hogy minden világban másképp öltöztessék fel a szereplőket, nehogy kilógjanak a sorból. Talán a legjobb cuccban a kalóz pályánál vannak, de mindenki döntsön saját belátása szerint.

Pár internetes fórumon körbekérdezősködtem, hogy nemzetközileg kinek, mi volt a véleménye a játékról. Ott lehet találkozni igazán arcokkal, akik jó tíz éve teljes Mario-ködben élnek, és ők azt mondták, hogy tulajdonképpen az első részhez képest nem sokat javult a program, inkább kiforrott, összetettebb lett. Sokkal inkább tűnik egy javított, jobb, látványosabb kiadásnak, mint egy teljesen új és alapjaiban más folytatásnak.



GRAFIKA

Tulajdonképpen a legegyszerűbben úgy tudom a játékot értékelni, hogyha azt mondom: vegyétek a Mario Party-t, adjatok hozzá még pár pályát és karaktert és így megkapjátok a MP2-t. Nincs nagy különbség a két játék között ilyen tekintetben, de ez nem feltétlenül negatívum. Vannak dolgok melyeken egyszerűen nem érdemes újítani, mert már az alapkiadás is elég jó ahhoz, hogy elvigyen a hátán egy második részt. Itt ez a helyzet, a készítők inkább koncentráltak a játék tartalmi bővítésére, mint a vizuális megújításra. Nagyon tetszenek egyébként a szabályok beállításánál a rohanó karakterek mellett síneken megjelenő paraméterek, mint idő, nehézség, dobásszám és egyéb szabályok. Hangulatosan és szépen irányít a játék mindenhol, minden pálya előtt és alatt. Jól átlátható minden helyszín és a táblákon sem nagyon fogunk eltévedni, bár ha mégis sikerülne, a gép úgyis automatikusan irányít majd minket a cél felé.



HANG/HANGULAT

Nagyon egyszerű, nagyon vigyorgós, nagyon boldog. Semmi különösre nem kell számítani a hangzások világából, de nagyon jól sikerült megoldani, hogy akármennyit játszunk a játékkal, a hangok mégsem válnak zavaróvá időnként. Ez nem a legerősebb pontja a programnak, de minden alapvető követelményt teljesít, így nem igazán találni benne semmi kivetni valót sem. Ha valaki agyletépően jó muzsikát szeretne, az ne itt keresgéljen. Ez olyan hepi tinglitangli, rózsaszín cincogás. Ötvözzétek a barbibaba reklámok zenéjét a "Magyar Népmesék" dallamával, máris megkapjátok a Mario Party 2 muzikális atmoszféráját.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN...

A játékot kétféleképp lehet alapvetően értelmezni: az első elképzelés szerint nem történt más, csak a Hudson Soft lehúzott egy újabb bőrt a már jól befuttatott Mario-sorozatról. A másik elképzelés (szerintem a jobbik, igazabbik verzió) azt látja, hogy az első részből kimaradt, elfeledett és azóta kitalált elemeket sikerült beiktatni és így lehetett egy sokkal összefüggőbb, egységesebb játékot kiadni, amivel azoknak akarnak inkább kedveskedni a készítők, akiknek az első rész is nagyon tetszett. Eme utóbbi játékosok úgyis megveszik a programot, minden kritikától és véleménytől függetlenül. Azoknak, akik viszont nem tudják eldönteni, hogy érdemes-e megvenni, én azt ajánlanám, hogy gondolják át hány évesek körülöttük az emberek és ennek függvényében költekezzenek. A játék remek karácsonyi ajándék lehet minden kisgyereknek, de borzasztóan felesleges pénzkidobás egy nagyobbacska gimnazistának. Nekem tetszett, és tulajdonképp élveztem a játékot is vele, de azt kell mondanom, hogy komolyabb órákat semmiképp sem töltenék az N64 előtt pusztán azért, mert 6 aranyos figura, mindenféle apró ügyességi játékával kell bizonyítanom érdemességemet a végső sikerre. Én, mi már kinőttünk ebből, így sem a kedvünk, sem a pénztárcánk nem kompatíbilis egy ilyen játékkal.

Adam

MARIO PARTY 2

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
RUMBLE PACK
MENTÉS: MEMORY PACK-RE

✓ VAN EGY HANGULATA...
× ...MELYET A GYEREKEK SZERETNEK

78%

Szasztok Konzolosok! Az elmúlt hónapok során kissé elhanyagoltam az e-maileket, így most azokból fogok mazsolázni – persze a nagy mennyiség miatt némileg megnyirbáltam őket. A mostanság érkezett "hagyományos" leveleket Csipi püföli be szorgalmasan – vitriolos válaszaival megfűszerezve –, ezeket a következő Csevegőben olvashatjátok majd. Feltéve, ha egyáltalán meg tudunk jelenni decemberben – csodálatos tördelő lányunknak, Renátának ugyanis bekötik a fejét. Hüpp-hüpp...

Mint a konzol pówer főszerkesztője tudatom, hogy ezennel a hálón is ostromlom a csevegő rovatot. Félretéve minden hülyeséget, csak annyit mondok még: Martin neked milyen és hány darab tetoválásod van. Na, elég belőlem, jégcsákány mindenkinek: Janey.

Konkrét válasszal tudok szolgálni neked: ebben a pillanatban 4 tetoválásom van. Két teljes felkar, egy a jobb térdem mellett, egy a bal bokám alatt. A motívumokat tekintve: a jobb felkaron egy teljes kelta kompozíció, a balon valami hasonló minimális horror beütéssel, a térdemnél ugye a Martin felirat. A bal bokán levő "tévedés" volt, azt rövidesen átalakíttatom valami másra, és tervezek még egy pár újat is, például a hátamra. Janeykám nekem a melegekkel semmi bajom, szal' ne magyarázkodj...

Szervusz Martin! Van egy nagyon érdekes téma a tarsolyomban: az emuláció. Letöltögettem mindenféle emulátorokat, és természetesen a hozzájuk tartozó ROM-okból is egy keveset. Eleinte magam sem hittem, hogy ez működni fog, de amikor ott futott előttem Donkey és Dixie, akkor már el kellett hinnem.... Szóval nagyon benne vagyok az emulálásban, most épp a régi Capcom-os játéktermi stuffokat nyomom ezerrel, és bevallom neked, hogy jobban lekötnek, mint a legtöbb PS-stuff. Az igazság az, hogy mindig tudtam, hogy van benne valami, de FELFOGNI igazándiból csak most kezdem a témát: bizony kopik a játékélmény! Nagyon kevés olyan program van a piacon, amelyik mögött ne a bevételi forrást kereste volna a kiadó. Persze kivétel erősíti a szabályt. Ilyen kivétel a Metal Gear Solid is. Az nem egy egyszerű játék! Egy ember életműve! Hideo olyan beleéléssel alkotta meg a játékot (legalábbis ez érződik át a TV-képernyőn keresztül), hogy senki nem ér, nem érhet a nyomába. De épp az üzleti kérdés miatt! Hideo Kojima nem törődött azzal, hogy ez mekkorát fog tarolni, csak megcsinálta, amit meg szeretett volna. És láss csodákat: a piacon lévő egyik legjobb játék kerekedett belőle! Így a végső konzekvencia: nem szabadna mindig a piaci igényeket lesni, inkább kellene merész újításokkal foglalkozni, hátha valamelyik bejön....Na mindegy, ez csak egy megszállott játékos logikai okfejtése volt, néhol átcsapott piackutatásba, de semmi értelme nem volt. Mindazonáltal kíváncsi lennék, Te mit gondolsz ezzel kapcsolatban? Darth "elkeseredett" Gamer.

Ha jól emlékszem már többször is utaltam rá a cikkeimben és a Csevegőben is, hogy jómagam is el vagyok keseredve a játékpiac jelenlegi "trendjei" miatt. Elég régóta kezdődött ez a "mindent a pénzért, semmit a játékosért" folyamat, és én is eljutottam oda, hogy az emulátorok felé fordultam. Nagy szenvedélyem volt egy időben a MAME nevű emulátorhoz gyűjteni a ROM-okat, mert annak idején ('80-as évek) imádtam játékterembe járni. Volt egy Internetes site, ahova hétről-hétre fel volt pakolva legalább 10 új ROM, a legrégebbiktől kezdve az egészen újakig. Az üzemeltető srácnak a világ minden részéről küldték az emberek a ROM-okat, egy-egy régi játék 3-4 verzióban is fent volt. Óriási érzés volt újra játszani az eredeti Phoenix-szel (természetesen meg lehetett "pörgetni"), vagy a Super Cobra-val. Csodálatos régi élményeket tudtam újra felidézni velük! Aztán egy nap szomorú üzenetet találtam: beperelték a site-ot, és le kellett szedni a ROM-okat. Már csak az emulátorok voltak fent, semmi több. Tudom, tudom, hogy még mindig lehet találni helyeket ROM-okkal, de ez az "illegális" keresgélés már nem az igazi. De hát mit is várhatnánk egy olyan világtól, ahol a Test Drive sorozat már az ötödik epizódjánál tart, de már a második után RÉGEN be kellett volna fejezni...

Mostanában nosztalgiázás gyanánt a régi "misztikus" C64-es zeneszerzőkkel foglalkozó oldalakat szoktam böngészni. Most, 15 év elteltével láttam meg először például Ben Daglish mester fotóját...

Tudod mi jutott eszembe? Vajon mi lehetett annak a programozónak a fejében, aki "elkövette" a negyvenakárhány százalékot kapott Armorines című förmedvényt, amikor meglátta a Metal Gear Solid-ot? Én felköptem volna a helyében a levegőbe és aláálltam volna.

Hello 576 KONZOL! Nem csak azért írtam, hogy dicsérjelek, hanem mert szörnyű dolog történt: az újság létezése óta ELŐSZÖR igazat kellett adnom egy haveromnak – aki teljesen anti 576 Konzolos – abban, hogy baromságokat írtok. Drága Veres Miki hozzád szólok, mert TE vagy a felháborodásom ihletője: hogy lehet egy olyan játékra, mint a Vagrant Story 98%-ot adni? Abban teljesen igazad van, hogy a grafika az intró és a zene profi, de itt magával a játékkal van a baj. Egy idő után mar annyira kib******** unalmas, hogy az mar elképzelhetetlen. Így néz ki a Vagrant Story: bemész egy "szobába", megölsz mindenkit, átmész egy másik "szobába" ott is megölsz mindenkit. Ez így megy egy darabig, amíg el nem érsz egy főellenségig (megjegyzendő, hogy egyes főellenségek meglepően könnyedén kivégezhetőek, ritka a nehéz főellenség), azt is megölöd, aztán az egész kezdődik elölről. Hangsúlyozom, Veres Mikinek igaza van abban, hogy szép a grafika, a zene, meg a többi de itt a JÁTEK az, ami SZ**. Tisztelettel: red-dawn.

Annak azért nagyon örülök, hogy most először osztod egy olyan ember véleményét, aki szerint mi rendszeresen HÜLYESÉGEKET írunk. (Nem vagy te egy elveszett ember, csak a haverodat passzold le.) Nem akarom én itt védeni a saját kutyánk kölykét, de ha ez a pár tesztelő srác itt a Konzolnál HÜLYESÉGEKET irkál, kíváncsi lennék arra, hogy ki tud OKOSSÁGOKAT írni – mutasd be nekem, egyből felveszem tesztelőnek! A Vargant Story-val kapcsolatban azt hiszem egy dolgot nem vettél figyelembe, mégpedig azt, hogy ez egy RPG-akciójáték Japánból. Na, most ezeknek az a kellemetlen tulajdonsága van, hogy iszonyatosan sokat kell bennük verekedni, néha már TÚL sokat is! Ilyen volt a Final Fantasy 6 is, meg a 7 is – mindkettő isteni progi, de az ember haja kihullik, amikor másodpercenként megtámadják. Egyébként a te szemszögedből teljesen igazad van: egy olyan embernek, aki ehhez nincs hozzászokva, a sok bunyó unalmassá válik. Csakhogy ez a játék azoknak készült, akik a 40-50 órás játékokra vannak kalibrálva! Fogjuk tehát úgy fel a dolgokat, hogy ez nem egy unalmas akciójáték, hanem egy elképesztően látványos RPG – és így már teljesen más lesz a gyermek fekvése!

Hi 576 team, meg mindenki! Jó az újság, meg minden! És ez az egyik témája is a levelemnek. Mármint az újság tartalma. Írtam már egyszer nektek, de az óta vannak dolgok, amiket nem értek. Nem értem, hogy az újságotok miért nem "naprakész". Szinte az összes szám megvan. És már régi motorosnak számítok a játékok terén is. (Mindenféle gépem volt már.) Az utóbbi két évben minden számot megvettem, és nem értem hogy miért nem az aktuális játékokról irtok benne (tisztelet a kivételnek). Pl. az aug. számban irtok N64-re a Hibrid Heaven-ről, pedig azt már egy éve végignyomtam, és ha valaki most akarna vele játszani, már nemigen jutna hozzá. A szeptemberiben ott a Pokemon, amikor már a második rész is itt van. DC-re meg ott a Toy Commander, amihez szinte most lehetetlen hozzájutni, viszont a gép megjelenésekor már megvolt, és 2 oldalas cikk szól róla. És ez csak pár példa volt, van még rengeteg ilyen. Ezzel nem kritizálni akarlak titeket, de szerintem ez nem csak az én véleményem.

Érdekes témát pendítettél meg. Meg is próbálok a legérthetőbben felelni neked, habár ehhez kevés lesz itt a hely. Ide a szerkesztőségbe a játékok több csatornán keresztül jutnak be. Sok mindent a cégek küldenek jóval a megjelenés előtt. Ezekkel a "béta" verziókkal az a baj, hogy nem lehet pontosan tudni a megjelenésüket. Éppen ezért nem mindig tudom bekalibrálni, hogy melyik számba tegyem be. A másik lehetőség, hogy mi is megvesszük a már kiadott játékot. Ezzel meg az a baj, hogyha éppen az adott, akkor megjelenő számba nem fér be, akkor eladják a boltban és nem tudunk rögtön másikat szerezni, amikor megint kéne. Ez volt a HH-el is. Aztán vannak még más források is...

Azt gondolom tudod, hogy a Konzol hetekkel azelőtt készül (folyamatosan), mint ahogy megjelenik – ez így hülyén hangzik, de amikor megírjuk például a híreket, még mindegyik nagyon aktuális – viszont ez nem jelenti azt, hogy akár egy nappal a cikk betördelése után is aktuális marad! Ha egy játék akár egy nappal is az újság LEADÁSA után kerül a piacra (ez általában megjelenés mínusz 6 nap), akkor már csak a következő hónap végén tudunk róla írni, így valóban nem vagyunk vele "naprakészek". És akkor még nem beszéltem a feketepiacról, ahol elterjed egy játék NTSC verziója, mi meg hiába várjuk, hogy megjöjjön a PAL változat és írni tudjunk róla. Azonkívül, mindannyian tudjuk, hogy megvannak a források arra, hogy egy játékot akármikor be tudj szerezni, ha igazán akarod. Mindezek ellenére azt hiszem, hogy a LEGHÍRESEBB játékok tesztjét vagy végigjátszását mindig időben közöltük le.

Amúgy az újság szupi, csak a tartalom néha nem időszerű, az újság meg havi. Hírek, újdonságok is sokkal többek vannak, ti mégis alig irtok valamit, pedig csak egy kicsit utána kell nézni. "Laza" Budapest

Gyöngyöm, kérlek, ne ess abba a hibába, hogy minket, "papír" újságot összehasonlítasz az Internetes forrásokkal! Mi havonta egyszer frissíthetünk, ők meg akár naponta többször is! Hidd el, igyekszünk utánanézni az újdonságoknak – de hát ha egyszer havonta csak egy újságot tudunk összerakni, akkor nem lehetünk napi szinten frissek...

Hello! Már lassan három éve veszem az újságotokat és el kell, hogy mondjam nagyon tetszik. Én Jugoszláv állampolgár vagyok ezért nálunk elég bajos beszerezni ezt magazint, de késve mindig megkapom. Található nálunk egy újság, aminek a neve BONUS és amit az egész országban dicsérnek, pedig az egész nem ér egy fabatkát sem. Tele van vele a hócipőm. A játéktesztelők azokat a játékokat dicsérik, ami nekik tetszik és azoknak adnak magas százalékot, nem pedig azoknak, amelyikek megérdemlik. Egyébkent kedvenc játékaim: Final Fantasy 9, Koudelka, Vagrant Story. A Final Fantasy 9 a király, és a játékban levő videók fergetegesen néznek ki. Na csa! Squal Lionhart

Drága szláv testvérem, büszkeséggel tölt el, hogy határainkon túl is olvasod a lapot. Dicséreted nagyon jól esett, és remélem, hogy ezentúl is hozzá tudsz majd jutni a Konzolhoz. Ha nem, írj egy pár sort és küldöm a hiányzó magazint! Csak lökd, hogy mi kell...

Csokoládé Martin! Kb. 3 hónapja várom az egyik legjobb (ha nem a legjobb) RPG játék leírását az 576 Konzol hasábjain. A Chrono Cross-ra gondolok, ha nem lenne egyértelmű. Nem fér a fejembe, hogy mi lehet késleltető tényező egy Squaresoft fanatikus kompániánál, mint Ti vagytok?! A legszőrösszívűbb magazin (ZDnet) fennállása óta először adott maximális 10 pontot játéknak. Azért ez az adat elég zoral, nem? Írjunk a mikulásnak, hogy a FF IX-et ne hozza, hanem egyelőre elég a CC? Kajak smekker vagyok, és ezt csak tetézi a tény, hogy a PS2 európai megjelenése egyelőre az Uniós tagállamokra vonatkozik. Persze ide is beígérnek a zsiványok egy raklapnyi gépet, de arra se garancia, se arra garancia, hogy az előleg befizetése után látsz még az idén belőle valamit. Nektek mi a véleményetek? Na bakker, most elszippanok. További jó munkát: Indy

Szevaaasz Garrison tanár úr!!! Rakj mán be a cheuegoe-be!!! Bákker, berosált a vigyióm, így nem tudom ma felvennyi a párábulárúl a Szószpárkot!!! Pedig rögzítettem volna ahogy kalapúrral tanítod a fiatalságot Séf bácsival egyetemben. Kérdésem: mi van azzal a Chrono Cross ismertetővel?? Lassan itt a FFIX, és még el vagytok maradva jócskán. Ha így folytatjátok, akkor a Square kiszab rátok egy 10000 dolláros bírságot, és még a magyar pokémon (Grespik Leslie) is beperel!!! Bakker, meglátta hogy mit írtam!! További jó munkát kíván: Jimbo bácsi.

A késlekedés oka a Parasite Eve 2 és a Legend of Mana volt, amik ugye tózse Square játékok. Amint látjátok, most "rászakítottam" a Veres Mikit a témára és meg is csinálta, ahogy illik. A PS2 késéséről annyit, hogy ha jól tudom Európában egyedül Magyarország, Bulgária és Ukrajna nem kap gépet karácsonyra – na, ennyit rólunk. BALKÁN vagyunk! Jó hogy szósz', én sem vettem fel az utolsót...

Hello 576 szerkesztőség! Előre is elnézést



kérek az ékezetek hiánya miatt, de ez sajnos DREAMCAST-on meg nem megoldott. Az újság király, remélem nem lesz soha úgy elcseszve, mint a KByte. 1 hónapja vágtam ki a PC-met, és lettem DC tulajdonos. Meg kell mondjam, nagyon elégedett vagyok a konzolos élettel. Már szinte hiányoznak a lefagyások, stb. A SEGA király gépet alkotott, csak egy kicsit féltem a DC-t a PS2-től, mert szerintem a cégnek nem elég agresszív az üzletpolitikája. Sokan mondják, hogy a DC milyen szar, meg hogy a PS2 majd hogy leveri. Erről az a véleményem, hogy könnyű egy már 2(?) éve meglévő gépnél jobbat(?) gyorsabbat kihozni. Ami a leverést illeti: lássuk! Ha vannak infóitok a Half-life DC, ill. az Unreal Tournament DC verziójáról, kérlek tudassátok velem.

Ui: 30 percet szenvedtem a levél megírásával. Nem ártana egy billentyűzet a DC-hez. Az 576 Shopban mikor lesz??? Minden jót kíván: Adam G.

Sajnos sokat segíteni nem tudok neked a két játékkal kapcsolatban. Én úgy tudom, hogy a Half Life még az idén megjelenik, az UT-ban viszont nem vagyok biztos. DC billentyűzetet a West End-beli boltunkban találsz (14000 Ft). Leveledet leginkább azért tettem be a Csevegőbe, hogy mindenki láthassa: most már nem csak a PC-se kiváltsága az Internetezés! Hiába nincs hivatalos magyar Sega szerver, azért van megoldás a DC-s netezésre. Ja, és legalább 30 percet szenvedtem az ékezetek kirakásával, bakker!



Szevasz Martyn! Az újság még mindig király, de már az 5. levelemet írom, de még egyszer sem kaptam rá választ a Csevegőben. További kérdéseim vannak:

1.A fönti miért van?

Talán azért, mert hülyeségeket kérdeztél, mint most is.

2. Miért nem csináltok több oldalnyi Kód-X-et.

Mert ennyi kódot találunk havonta, és nem vagyunk "tippek-trükkök" magazin.

3.Mindig csak az e-havi csomagküldő ajánlat jó?

Igen. Nem. Talán. Néha. Jóhogy. Okvetlen.

4.Lesz-e új Pokémon?

Testvérem, több száz fajta Pokémon van, hány újat akarsz még? Jézus mentsen meg tőlük...

5.Lesz-e Pokémon PSX-re?

Remélem nem lesz. Arra már van Digimon.

6.Lesz-e Digimon N64-re?

Remélem az sem lesz. Arra már van Pokémon.

7.Az FF-nek hány része lesz még?

Azt talán csak a Jóisten tudja megmondani. PS-re most jött a FFIX. PS2-re lesz még X és XI.

8.Meddig lehet megrendelni a jövő évi újságokat?

Akkor rendeled meg, amikor akarod. Nincs megkötés. Ezt a kérdést egyébként senki sem értette az irodában, pedig magasan képzett társaság vagyunk...

Még lenne egy-két kérésem: rakjatok be egy posztert az FF9-ről. Köszi: Szottfried Ákos

Lesz FFIX poszter, mégpedig abban a számban, amelyikben teszteln fogjuk. Fhúúúúú, kikészítettél...

Szerbusz Martin! Érdeklődnék tőled a PlayStation PSone-ról. Aztat mondották nékem, hogy továbbfejlesztett. Na, most ez nagyszerű, de miben? Mit fejlesztettek rajta? Miben jobb, mint az alapgép? Tudod nekem nincs konzolom, de szeretnék majd venni valamilyen következő generációsat. Még nem tom pünktlich. Majd elválik. hogy melyik lesz a kiválasztott.

A PSone a Sony erőszakos "ár és méret" csökkentő politikájának a szörnyszüleménye. Lehagyták róla a soros portot, ezáltal nem lehet link-kábeles játékokat nyomni vele. Technikailag tökéletesen megegyezik a rendes PS 9000-es modelljével, ám a bios-ában némi változtatást eszközöltek, azaz nem játssza le az NTSC-s játékokat alapból. (Nehogy már jó legyen nekünk, játékosoknak!) Semmi más különbség nincs.

Tudom, hogy november 24.-én megjelenik Európába a PS2, de 1 darabig az nekem drága lesz. Ha 1általán behozzák még idén hozzánkba. Amíg nem esik az ára lejjebb, addig sajna nem engedhetem meg magamnak. Tehát 1-2 évig még nem valószínű, hogy lesz nekem ilyen csodamasinám. A másik az, hogy ha lenne is rá zsém, akkor is megvárnám 2001.szeptemberét, hogy lássam az X-Box-ot. Tehát az a kérdésem 2. része, hogy esetleg addig jó lesz-e a PSone? Ha ugyan olyan (a mai szemmel nézve) gyengécske a teljesítménye, mint az alap PlayStation-nak, akkor addig amíg nem spóroltam össze a PS2-re vagy másik csúcsgépre a pénzecskémet maradok a PC-men.

Maradj, az a tanácsom! Dreamcast-ot talán még érdemes lenne venni, de csak akkor vágj bele, ha a maradék egy év alatt össze tudsz spórolni valamelyik "újabb" gépre. Ha nem vagy túlságosan eleresztve anyagilag, semmiképpen se siesd el a vásárlást!

Még valami. Olvastam a neten, hogy a Microsoft egyességet kötött a Flextronics céggel, hogy ők fogják gyártani az X-Box-ot. Mivel ez a cég magyarországi üzemekkel is rendelkezik, részben itthon (Zalaegerszeg, Nyíregyháza) fognak készülni a szerkezetek. Nem fordulhat elő, hogy esetleg a hazai gyártás következtében olcsóbb lesz a masina? Te látsz ebben valami realitást? Válaszaidat várom! Peti.

Ha tényleg nálunk fogják gyártani az Xbox-ot, akkor sem látok esélyt arra, hogy olcsóbban be lehessen szerezni majd. Csak azért gondolom ezt, mert a Sony például 165 ezer forintért fogja árulni a PS2-t, és ugye tudvalevő, hogy Amerikában most éppen 300 dollárért adják, ami 95 ezer Forint körül van.

Hát igen, éljetek Ti mindannyian, bárcsak csakis ilyen emberek élnének a Földön, mint Ti, akkor talán mindenki józanul gondolkodna, még ha túl sok is néha az a bizonyos "gőz" a fejben vagy a vénában. Tegnap olvastam az októberi Konzol számot, hát mit ne mondjak el voltam szállva, főleg a Csevegőtől. Bevallom, már lassan nyolc éve 576 olvasó vagyok, és még sosem olvastam el egyszer sem a Csevegőt!

Azt hiszem ezzel világrekorder vagy, mert sokan egyből a Csevegővel kezdik az olvasást, páran meg el sem olvasnak mást a Csevegőn kívül! De a csajokat legalább megnézted?

Azt tudtam végig, hogy van, de valahogy nem akartam hallani, hogy lemondják az újságot akár a legkisebb kritikával is, mert az egyik haverom azt mondta, hogy ott mindig valaki el kezdi a baszogatást, aztán sokan arról csámcsognak napokon keresztül, míg le nem rágnak róla minden húst, aztán f**** tesznek a szájukba és kussolnak, ha a JÓ főszerkesztő jót oda nem mond nekik.

Ja, az a szemét főszerkesztő mindig odamond nekik, de hát ezt szeretik, ezt igénylik, ezért kötekednek.

Szóval három hónapja olvasom már a Csevegőt is, és mit ne mondjak, eléggé egyedi érzés úgy kb. 45 oldalas profi munka gyümölcsének elolvasása után egy olyan oldalra lapozni, ahol elkezdik páran (akiknek fingjuk sincsen az egészről) cseszegetni az újságot olyan dolgokkal, amikhez abszolút nem értenek! Sokan olyanokat írnak, amik kb. így hangzanak el: NEM TUDOM, DE SZERINTEM ....., hát ilyenkor a falra tudnék mászni. Martin nagyon jól esik, hogy mindig akkora tűzfalat fel tudsz állítani magad köré, aki szerintem azon átjutna, az már nem ember.

Hehehe, ez a "tűzfal" hasonlat jó volt! Talán el sem hiszed, de nem szoktak álmatlan éjszakáim lenni a fikázós levelek miatt, főleg azért nem, mert kifejezetten tetszik, ha a srácok próbálkoznak. Megszoktam már a kóstolgatást, és a jelmondatom is az: "Mindegy, hogy szeretnek vagy utálnak, de ne nézzenek levegőnek!". (Ezt Marilyn Mansontól vettem. Kösz Mester!)

Nagyon sok más külföldi újságot olvasok és naponta átnézem minden egyes géptípusra a legjobb weboldalt, többször ugyanarról a játékról millió tesztet elolvasok és millió nálatok van a legjobb végítélet! Idáig millió embernek elárultam, hogyha jó játékot akarnak, akkor először nézzék meg, hogy Martinéknak mennyire jött be, aztán kezdjenek el csak nyomulni! Ne ba******** senki ezt az újságot, hagyjanak csak nyugodtan dolgozni titeket! Na sziasztok ! ZoLi

Kösz Zolikám. Igyekezni fogunk továbbra is. Amen.

A HÓNAP LEVELE

Üdv Martin! Évek óta olvasom az újságot, amit készítetek, rendszeres olvasótok vagyok, de eddig még nem éreztem késztetést az írásra. Talán azért, mert mindennel meg voltam (vagyok) elégedve. Most viszont a legutóbbi szám felbosszantott! Nem is igazán maga az újság, hanem az a sok kis p***, aki attól érzi nagyfiúnak magát, ha nyilvánosan fikázza az újságot. Minden hónapban, vagy akár nap mint nap pocskondiázó levelek garmadájával lát el titeket, nehogy unatkozzatok, és persze " Ő " az első, aki az aktuális szám megjelenésekor ott nyomul az újságos standnál és már előre erekciója van, hátha most, most, most leközölték végre idióta, mocskolódó, ostoba "IQ Light" levelét a Csevegőben! Komolyan nem értem, hogy miért nem veti le magáról a Föld az ilyen embereket. Tisztelet a kivételnek, de a Csevegőt akár át is keresztelhetnétek az idióták rovatának!

Ja, vagy lehetne "Zárt osztály" is, esetleg "Semmihez sem értek, de mocskos nagy arcom van" is.

Na persze a másik véglet a szinte se********* fajuló hízelgés, a nyilvános nyálfolyatás... gyomorforgató! Szerintem valaki úgy is kifejtheti, elmondhatja pozitív véleményét, ha nem csinál magából bohócot, nem válik hízelgő talpnyalóvá! Az újság úgy jó ahogy van, hibáival és előnyeivel együtt. Mint már írtam évek óta olvasom az újságot, már ez is egyfajta elismerés szerintem, mert ha elégedetlen lennék, nyilván nem tenném. Azt nem értem, hogy annak akinek problémája van a lappal miért veszi és olvassa? Csak azért, hogy fikázhassa utána? Ilyet csak a hülyegyerekek csinálnak.

Hidd el, hogy a legnagyobb fikázók a leghűségesebb olvasóink! Ők tolják a mi szekerünket. Te például el tudnád képzelni magadról, hogy elolvass és a végletekig kivesézz egy olyan újságot – sőt, még levelet is írj nekik –, ami egyáltalán nem érdekel?

Az a vélemény alakult ki bennem, hogy sajnos nagyon sok éretlen, még dedós gyermek olvassa az újságot (átlag életkor 15 év) és fogalmuk sincs arról, hogy milyen hatalmas munkával jár egy ilyen újság szerkesztése és kiadása. Mert hát, ha valakinek csak egy csöpp esze van, az nem próbál meg beleokoskodni a szerkesztésbe. Nem kell más, mint némi józan ész, hogy belássa bárki, hogy ti akik éveken át ezzel foglalkoztok, ennek szentelitek időtök nagy részét, rengeteg olyan ismerettel és kapcsolattal (nem a maffiára gondolok) rendelkeztek, amiről más csak álmodik, ti adhatjátok a legfrissebb, legobjektívebb és legreálisabb képet mindenről, ami konzol!

Ti látjátok a legjobban, hogy melyik konzolnak mennyi oldalszámot, energiát és időt érdemes szentelni. Én elfogadom és elismerem a szakértelmeteket, még ha nem is mindig értek egyet az általatok leközölt értékeléssel, mert ez is ugye teljesen szubjektív dolog, kinek mi tetszik.

Igazából hálásnak kellene lennie nektek minden konzolosnak a munkátokért. Én úgy gondolom, azon túl, hogy ebből éltek, biztosan nem csinálnátok, ha nem szeretnétek ezt az egészet. Kizártnak tartom azt, hogy muszájból dolgoznátok az újságon. Egy szónak is száz a vége: minden elismerésem a tiétek és csak gratulálni tudok. Levelem terjedelméből gondolhatod, hogy nem pályázom a "hónap levele" megtisztelő címre, és egyáltalán nem a Csevegőbe bekerülés motivált, ezt remélem nem kell magyaráznom. Ettől függetlenül nem zárkózom el előle, ez a te dolgod, hiszen te vagy az újság szerkesztője. Üdv: Kapó, Mór

Asszem' ha bármit hozzátennék a leveledhez, akkor csak rontanék a helyzeten (azt hinnék, én írtam magamnak). A múltkor beígértem két PS2 pólót a legjobb levél beküldőjének, hát úgy döntöttünk, hogy az egyik a tiéd lesz. Ezt vártam, köszönöm! Sokat segítenél, ha megküldenéd a címedet, és már repül is a trikó.

A másik PS2 póló szerencsés gazdája – Nagy János, Budapestről – igen rövidke levelet küldött, viszont mellékelt hozzá egy kis ajándékot – néhány pofás kis fotót, melyeket az Erotika kiállításon készített Monique-ról, a magyar pornósztárról. (40 centiről, telibe a "lényeget"!) Könnybe is lábadt a szemem, amikor megláttam! Ajándékot illik megköszönni, úgyhogy danke schön – neked is megy a póló!

Martin

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!





MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest	West End City Center	Mammut Bev. Központ	Pólus Center
Pozsonyi u. 14.	Jókai Mór sétány 47.	Széna tér 2. emelet	Center Court 237
Tel.: 35-90-576	Tel.: 23-87-576	Tel.: 345-80-76	Tel.: 419-41-17

SEGA™ PlayStation Dreamcast™ COLOR GAME BOY PC CD ROM NINTENDO 64 AKCIÓFIGURÁK

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

I SSN 1417-9296

9 771417 929000